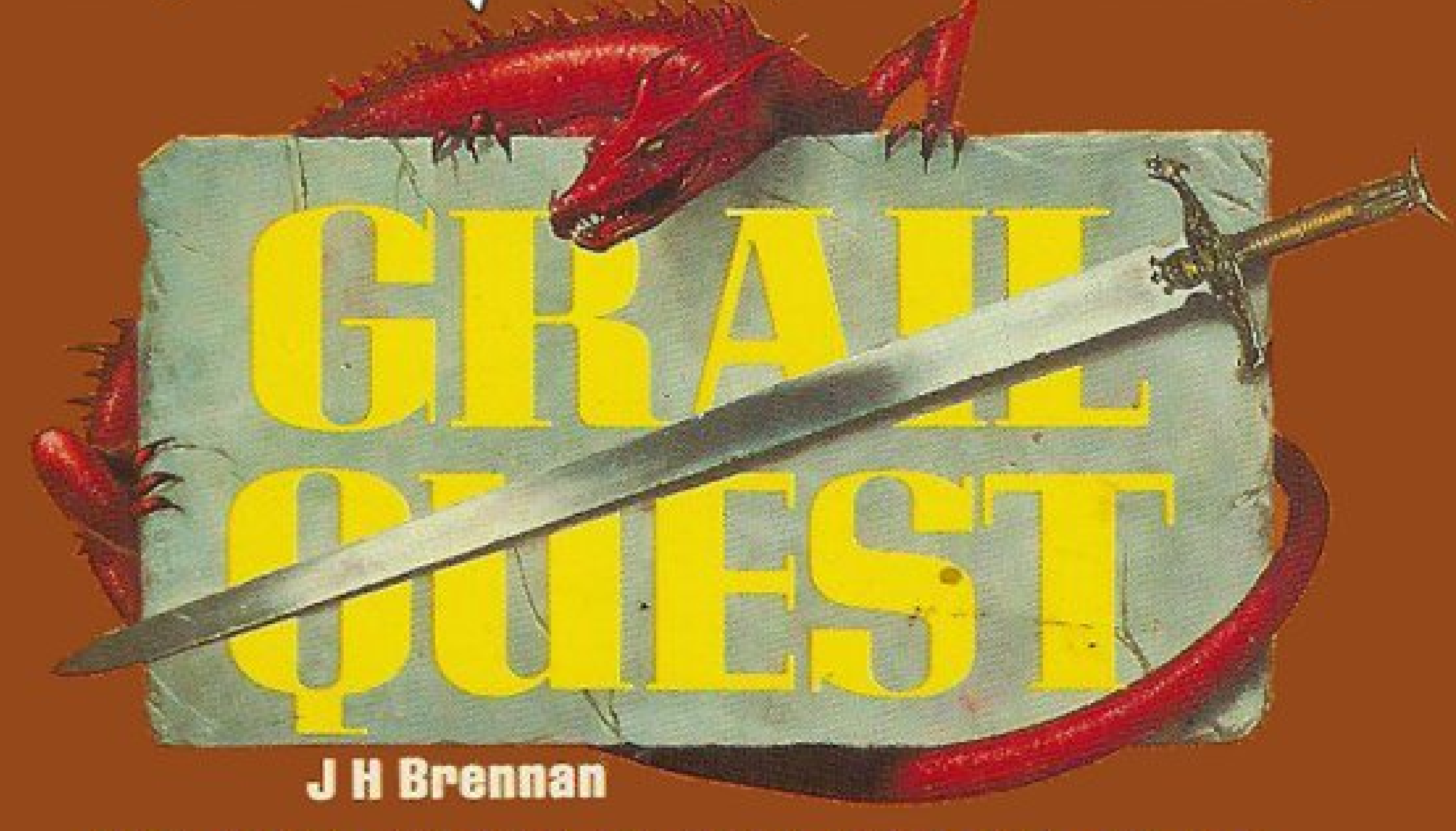
LA BUSQUEDA DEL GRIAL



J H Brennan

LA LEGION DE LOS MUERTOS

8

LA BÚSQUEDA DEL GRIAL 8

LA LEGIÓN DE LOS MUERTOS

J. H. BRENNAN

Ilustraciones de John Higgins
Traducción de Guillermo Solana Alonso





Título original: *Legion of the dead*

Primera edición publicada por Fontana Paperbacks, 1987

Juan Bravo, 38 - 28006 Madrid.

PRINTED IN SPAIN
impreso en España por:
LAVEL, S. A.
Polígono Industrial Los Llanos
Humanes (Madrid)
Depósito legal: M. 44.534-1989
I.S.B.N.: 84-372-2156-0

La búsqueda del Grial

LA LEGIÓN DE LOS MUERTOS

Merlín está muerto... pero no enterrado. El más poderoso hechicero de Camelot, mentor de héroes y consejero del rey Arturo, frecuenta ahora malas compañías. Se ha puesto a la cabeza de la temida *Legión de los Muertos*, un ejército de cadáveres, esqueletos, zombis y otros chiflados por el estilo que han partido del mundo de ultratumba y cruzado Escocia con el propósito manifiesto de asolar Avalón.

Sólo *tú* puedes detener a la odiosa banda. Sólo *tú* posees el valor, la sabiduría, la destreza, la fuerza, la energía y la pura suerte necesarias para acabar con esa Legión fantasmal y también con Merlín.

Para participar en este librojuego necesitarás dos dados, un lápiz, papel y todo el ingenio de que dispongas. Ésta es la única aventura de la Búsqueda del Grial que empieza en el *Infierno* y va cada vez peor a medida que progresas. Así que emplea el Diario de la Búsqueda que figura al principio para ir anotando tu avance. Al final del libro encontrarás las Reglas de Combate; puedes cortar o fotocopiar ese texto si quieres tenerlo siempre a mano. Sobre todo, haz un plano de tu recorrido. Y emplea todos tus recursos para evitar la sección **14**.

La Legión de los Muertos es el último volumen de la Búsqueda del Grial, una serie tan interesante, tan complicada, tan aterradora y tan extraordinariamente ingeniosa que volvió loco de remate a su autor, aniquiló todo el espléndido talento de su ilustrador y acabó tan por completo con todo un ejército de quienes la ensayaron que sólo sobrevivió un valiente de Cornualles.

Otros volúmenes de la serie son *El Castillo de las Sombras, La Caverna del Dragón, La Puerta de la Perdición, El Viaje del «Argos», El Reino Secreto, La Maldición* y (je je) *Tumba de Pesadillas*. Si no tienes aún toda la colección, corre ahora mismo a la librería más próxima y exige —sí, decididamente *exige*— los títulos que te falten.

ACERCA DEL AUTOR

J. H. Brennan es una de esas personas peculiares que parecen estar viviendo al mismo tiempo en varios mundos diferentes... en uno de los cuales puedes entrar a través de la serie «La búsqueda del Grial».

Siempre se sintió interesado por la magia, los sortilegios y la hechicería. Entre muchos otros libros ha escrito algunos sobre magia. Es también autor de dos juegos de fantasía, *Man, Myth & Magic* (Hombre, mito y magia) y *Timeship* (La nave del tiempo).

Ha empleado un programa ordenador para seguir el rumbo en este libro y en otros de la serie y afirma que cualquiera que se aventure en estas obras sin anotar cuidadosamente por donde pasa está buscando acabar en la sección **14**.

DIARIO DE LA BÚSQUEDA

PUNTOS VITALES DE PIP
Al comienzo:
Ahora:

PUNTOS DE EXPERIENCIA:
(20 = 1 PUNTO VITAL PERMANENTE)

EQUIPO

Pociones curativas:

Monedas de oro:

TANTEOS DE LOS COMBATES			
Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:

TANTEOS DE LOS COMBATES			
Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:
Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:	Enemigo: Sección: PUNTOS VITALES del enemigo: Resultado:

LA MUERTE DE MERLÍN

¡Chist!

Por favor, escúchame. ¿Puedes oírme? En tu cabeza, me refiero. ¿Puedes escuchar las palabras en tu mente mientras estás leyendo estas líneas? ¿Puedes oír mi voz? La verdad es que no tengo experiencia en esto y no sé si he lanzado el sortilegio como hay que hacerlo.

Estoy aquí, en el libro. Como si dijéramos entre las páginas. Desde luego, también estoy en otro sitio. Vivo en Avalón. Me llamo Cody y aprendo el oficio de brujo. El brujo encargado de enseñarme es el hechicero Merlín.

O, mejor dicho, *era* el hechicero Merlín. Ha muerto. No, no te rías. La cosa es triste, muy triste.

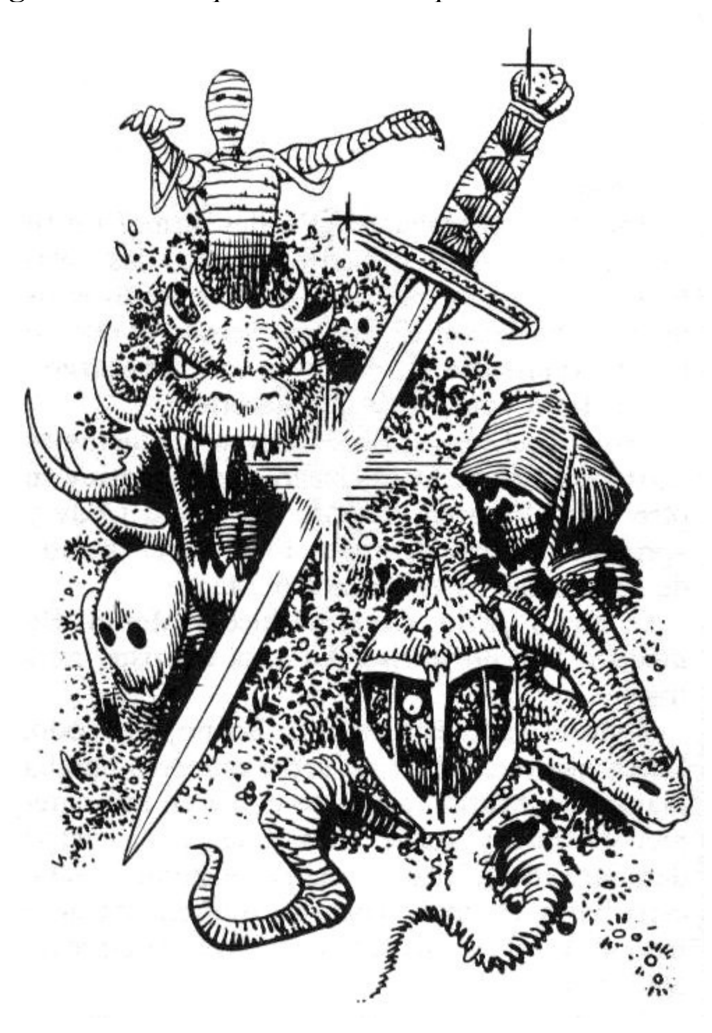
Todo el reino está de luto. Bueno, casi todo. Dicen que se cayó de un árbol mientras birlaba manzanas. Murió en el acto el día en que cumplía noventa y nueve años. Luego, su cuerpo desapareció en una nubecilla de humo: hechicero hasta el final. Todo lo que encontraron bajo el árbol fue un cubito de jalea de ciruelas. Muy triste.

Así que el rey Arturo *me* encargó que te llamase.

—Por la sagrada barba de San Esteban —declaró con su estilo engolado—, tienes que conseguirlo, Cody. Necesitamos a Pip más desesperadamente que nunca. Y sin Merlín, nadie más que tú puede lanzar el sortilegio de la red.

Así que aquí estoy. Y ahí estás. No tengo la seguridad de saber hacerlo. Pero debemos apresurarnos. La Legión de los Muertos avanza hacia Avalón.

Lo mejor será no entretenerse en ceremonias, ya que la Legión de los Muertos avanza hacia Avalón. Si conoces las reglas de la Búsqueda del Grial pasa al 1. Si no las conoces, pasa al 3.



1

Hay un curioso ruido en tus oídos, semejante en muchos aspectos al de un enjambre de abejas, como si cada una de las cuales tocase un pandero y un flautín. Las paredes de la habitación en la que te hallas sentado empiezan a vibrar y luego se disuelven. El suelo se agita como si fuese el mar. Al otro lado de tu ventana enormes edificios empiezan a desplomarse entre cascotes. Estalla allá arriba una tormenta. Te sientes ciego, sordo y muy mareado, estado que no es el mejor para iniciar una aventura. En tu oído izquierdo farfullan unas voces.

—¿Prefieres ser cocido vivo o asado?

—¿Prefieres morirte de hambre o desangrado?

—¿Votarás a los laboristas o a los conservadores?

Adviertes horrorizado que tu cuerpo comienza a fundirse. Manos, pies, orejas y otros pedazos de tu persona caen con suaves *plofs*. El universo gira y te derrumbas en una negra inconsciencia...

Revives en un lugar y en un tiempo diferentes (por no decir nada de tu cuerpo, totalmente distinto: más robusto, aunque quizá no tan bien parecido como el que dejaste). En torno a ti se hallan los ya familiares cachivaches de una de las habitaciones de Merlín. Enfrente, jugueteando nerviosamente con una bola de cristal, hay una chica rubia de unos trece años.

—¿Quién eres tú? —preguntas, sintiendo ya correr por tus venas la sangre aventurera.

—Cody —dice con la voz de Cody—. Ya te lo dije. ¿O es que eres sordo? Ahora recoge tu equipo y ponte en marcha. Ya sabes que ahora eres un imán para ellos.

—¿Imán para quiénes? —inquieres—. ¿O para qué?

—*¡Ellos!* —exclama sombríamente Cody. Te entrega una espada corta con una historiada empuñadura—. Toma tu espada. Necesitarás eso.

—¡Eh! ¿A quién estás llamando *eso*? —se queja Excalibur Junior (para abreviar, EJ), tu mundialmente famosa espada parlante.

Cody la ignora.

—¡Por favor, *aprisa*! —te dice un tanto desesperadamente—. Pueden llegar en cualquier momento. ¡Escoge tu equipo y vete!

—De acuerdo, de acuerdo —replicas, un tanto molesto por su pánico, su actitud y su total incapacidad para darte información alguna—. ¿En dónde encontraré mi equipo?

—¡En la sección 2! —grita, empujándote hacia la puerta.

2

Entras tambaleándote en una segunda habitación repleta de armas y de impedimenta, casi todo roto y gran parte de lo que no lo está es pura basura. Cody ha cerrado de un portazo a tus espaldas y parece que se afana en echar la llave y en atrancar la puerta.

—¡Eh!, un minuto... —dices, enfurecido.

Pero una voz a tu costado declara serenamente:

—Déjala. Se halla un poco trastornada por culpa de Merlín y de la crisis.

—¿Que la deje? —repites, en absoluto complacido al advertir que EJ sigue tan obtusa como de costumbre—. ¿Que la deje? ¡Está encerrándonos aquí, estúpida espada!

—Allí hay otra puerta —indica tu estúpida espada, apuntando hacia la pared más alejada—. Conduce afuera. He sido plenamente informada. Si recoges el equipo que necesites, te lo explicaré cuando salgamos. Malhumorado examinas la impedimenta. De todo lo que hay aquí, las únicas cosas que no están rotas y que ofrecen una remota posibilidad de resultar útiles son:

Aardvark artificial
Hacha
Tarta de manzana
Boleadoras

Taza (*de estaño, pintada de blanco*)
Corona (*de estaño, dorada*)
Tablero de damas
Montador
Caballete
Dedal
Varilla de cristal
Sierra de metales
Barra de hierro
Judía saltadora (*mexicana*)
Gelatina (*británica*)
Koala (*disecado*)
Manoplas de cuero
Miniatura enmarcada del rey Arturo
Clavos (*bolsa de medio kilo*)
Pintura naranja (*una lata*)
Pisapapeles en forma de pera
Oruga quantum
Cuerda (*rollo de 15 metros*)
Sierra
Alambre (*casi invisible*)
Imperdible vorpal
Cantimplora de agua (*llena*)
Bota de vino (*llena*)
Bota de whisky (*llena*)
Xilofón
Cremallera (*primitiva*)

—Todo esto parece muy extraño —observas tanto para ti mismo como para cualquier otro.

—Pues a mí se me antoja un equipo muy corriente —declara EJ—. No olvides que sólo podrás llevar seis artículos. De otro modo no serías capaz de luchar como debieras.

—¡Lo recuerdo! ¡Lo recuerdo! ¿Qué es un aardvark artificial?

—Una especie de aparato de relojería hormiguero —explica EJ—. Acuérdate de que ya tuviste uno en otra de tus aventuras.

—¿Y qué me dices de una oruga quantum? —preguntas.

—No tengo ni idea —declara EJ, encogiéndose figuradamente de hombros—. En aventuras como éstas hay que elegir lo que se te ocurra y esperar que pueda serte de alguna utilidad.

Así que selecciona ahora seis artículos, anótalos y luego pasa al *4**, en donde puede que tengas la suerte de averiguar de qué se trata todo esto. O quizá no la tengas.*

3

—Escucha —dice la voz de Cody (dentro de tu cabeza)—. La cuestión es que no tengo experiencia en esto de las aventuras. Nadie me enseñó tampoco las reglas. Lo que hice fue arrancar una página de uno de los (¡sollozo!) libros de sortilegios de Merlín. La copié muy cuidadosamente y la puse al final de este libro. Puedes cortarla o fotocopiarla ahora si quieres. Y échala ahora mismo un vistazo.

—Ahora, por favor, coopera —dice la voz de Cody —. Lo primero que tienes que hacer es echar los dados para determinar tus PUNTOS VITALES. En esa página se te dice cómo. Puedes lanzarlos tres veces y escoger el resultado más favorable. Después sólo podrás volver a lanzarlos en una ocasión (por después, me refiero a aquellos casos infortunados en que quedes muerto y tengas que volver a determinar tus PUNTOS VITALES).

—Combate —prosigue nerviosa la voz de Cody—. Tendrás mucho de eso si consigo lanzar con éxito el sortilegio de la red. En realidad, tendrás mucho más que en cualquier otra aventura por obra de la belicosa naturaleza de la Legión de los Muertos. La hoja te dice cómo habrás de luchar. Yo te diré cómo morirás. Pues justamente cuando pierdas todos tus PUNTOS VITALES. Así de fácil. Una vez que tus PUNTOS VITALES lleguen a 0, estás decididamente muerto (a no ser, desde luego, que se te diga otra cosa).

—Amigo mío, tendrás muchas cosas que recordar. La hoja te indica cómo proceder al lanzamiento de sortilegios, pero no te dice cuáles son esos sortilegios. Por fortuna me ha acordado de incluirte dos libros de sortilegios. Los hallarás cerca del final de este libro bajo el título de *Compendio de Sortilegios de Pip*.

—Bien —observa la voz de Cody dentro de tu cabeza—, espero que no se me haya olvidado algo pero, si ha sido así, allá te las compongas, porque lo he hecho lo mejor que pude.

—¡Listo para el sortilegio de la red! —grita la voz de Cody dentro de tu cabeza.

Puedes sentirlo llegar, pasando al *1*.

4

—¿Y ahora qué? —inquieres, sintiéndote un tanto sobrecargado y bastante confuso.

—Por la puerta —te dice EJ, señalando—. Ésa. La única por la que salir afuera. Ya habrán cerrado con llave y atrancado la otra.

Todavía brutalmente asombrado, abres la puerta de salida, la vuelves a cerrar de golpe, corres los cerrojos y te quedas tiritando y sudando, apoyada la espalda contra la madera.

—¡Por todos los diablos! —exclamas—. ¡Esto no es Avalón!

—No, no lo es —comenta alegremente EJ.

—¡Es horrible! —dices jadeante—. Es el lugar más horrible que yo haya visto jamás.

—Sí. ¿Verdad? —declara alegremente EJ—. Completamente horroroso.

—Hay una especie de... cosa al otro lado de la puerta.

—Por lo general, allí está —te dice EJ—. Intenta comerse a todo el que pase.

—¡Pero se trata de nosotros! —proclamas.

—Buena deducción —EJ asiente juiciosamente.

La desenvainas y comienzas a descorrer los cerrojos para abrir la puerta de nuevo.

—Ojalá nos salga bien —mascullas hoscamente cuando franqueas la puerta de un salto para enfrentarte con la Cosa que hay allí afuera.

Se halla equipada con unos 20 PUNTOS VITALES y un tipo de colmillos que le proporcionan un daño adicional de 3 puntos en cada golpe que logre asestarte. Si la Cosa te come, escupirá tus huesos en el *14*. *Si sobrevives, puedes echar un vistazo al* *10*.



Hay una especie de... cosa al otro lado de la puerta.

5

Es una larga caminata desde donde estás hasta donde quieres ir. Y no facilitan la marcha los esquistos sueltos, las peñas y la ocasional mata espinosa medio oculta en grietas bajo tus pies.

—¿Estás seguro de que vamos en la dirección adecuada? —pregunta EJ.

—Cierra el pico —replicas cortésmente, harto ya del parloteo de EJ.

A medida que te acercas a tu lugar de destino te resulta cada vez más difícil respirar. Cuando llegas a la orilla del lago azufrado no sólo sudas como el proverbial cerdo, sino que jadeas como el proverbial fuelle y te mareas como el proverbial loro.

Si antes estaban las cosas mal, ahora presentan un aspecto incomparablemente peor. El lago burbujea y exuda, lanzando nubecillas del humo más maloliente hasta formar una hedionda bruma que cubre toda la zona y que resulta casi insoportable. Si esto es consecuencia de la contaminación industrial, ya va siendo hora de que el rey promulgue unas leyes severas al respecto.

En la superficie del lago, reflejando el apagado resplandor del azufre, hay una barca de remos, pequeña y metálica. A los remos se halla encadenada la muchacha más bella que nunca hayas visto.

—¡Eh, bella muchacha! —gritas, tosiendo un poco.

—Eh, pequeño pero robusto y diabólicamente apuesto muchacho —contesta—. ¿Has venido a rescatarme?

—No lo sé —murmuras—. ¿Hemos venido a eso, EJ?

—Pudiera ser —masculla EJ, que se muestra notoriamente cínica en relación con las bellas mujeres encadenadas que surgen en las aventuras—. Esa lancha podría convenirnos.

Resopla y añade:

—Pero yo la vigilaría.

Das un breve paso hacia la orilla del lago y decides no arriesgarte a nadar.

—Eh, bella muchacha. ¿Puedes remar un poco en esta dirección? Mi fiel espada y yo te protegeremos de cualquier ataque, venga de donde viniere.

Miras en torno. Los alrededores cercanos son tan asquerosos que ni siquiera un gusano se te acercaría.

—¡Qué buena idea! —grita la doncella y pone rumbo a la orilla.

—No me gusta esto —susurra EJ—. Resulta demasiado fácil.

—Lo sé —respondes en el mismo tono—. Estate preparada para cualquier cosa.

—Espero que no se trate de arañas —murmura EJ—. Odio las arañas.

La lancha de remos llega a la orilla y la bella muchacha se pone en pie.

—Emplea tu espada para romper estas cadenas —dice dulcemente—. Entonces seré libre.

Bien. ¿Qué vas a hacer? Puedes cortar las cadenas; pasa entonces al 9. Si prefieres ser un verdadero cerdo y te niegas, pasa al 7.

6

—Todo empezó —comienza a decir tranquilamente EJ— cuando Merlín se mató por comer ciruelas envenenadas.

—¡Eh, un minuto! —intervienes—. Yo pensé que había muerto al caer de un manzano.

—Algo por el estilo —EJ se encoge de hombros—. La cuestión es que está muerto, no cómo murió. Tras su muerte, Avalón se vio privado de la protección mágica de su protohechicero. Quedaba, desde luego, Cody, pero es sólo una aprendiza y, francamente, los demás magos diseminados por el reino carecen de la experiencia de Merlín. De cualquier modo, y para resumir en pocas palabras lo sucedido, cosa de una semana después de la muerte de Merlín, una cuadrilla de obreros del rey que hacían reparaciones en el Muro de Adriano advirtieron algo verdaderamente horrible: del norte llegaba un ejército de esqueletos y de cadáveres putrefactos...

—¡La Legión de los Muertos! —dices jadeante.

—La Legión de los Muertos —te confirma EJ—. Yo siempre la había considerado un mito pero ¿qué sabe una espada? Como es natural, los obreros echaron a correr así que ignoramos lo que hizo después la Legión. Pero sabemos que no vino al sur porque los trabajadores tuvieron tiempo de correr hasta Londres y el rey tuvo tiempo de enviar exploradores al norte. Mas tarde, el Servicio Secreto informó que la Legión vagabundeaba a lo largo y a lo ancho de Escocia, arrasando aldeas, quemando, saqueando y perturbando de modo considerable el desarrollo de las competiciones deportivas de la región. Nada se les resistía, puesto que resulta extremadamente difícil matar a un cadáver. También eran difíciles de encontrar: aparecían y desaparecían. Lo último que de ellos se supo fue que se habían puesto definitivamente en camino hacia el sur, en la dirección general de Avalón.

—Como es natural —prosiguió EJ— se decidió llamarte: Pip, el taimado matador de magos, el exterminador de dragones, el que cerró la Puerta y fue a...

—Sí, sí —interrumpes esta letanía de títulos—. Por favor, sigue.

—Puesto que eras el único con probabilidades de sobrevivir frente a la Legión de los Muertos —afirma alegremente EJ—, Cody preparó un sortilegio de red y una puerta mágica para ahorrar tiempo y aquí estamos.

—¿Aquí estamos en dónde?

—En Escocia —afirma EJ.

Observas en torno a ti el paisaje azufrado bajo ese cielo turbio.

—¿Esto es *Escocia*?

—A no ser que Cody se haya equivocado —aduce EJ.

—¿Y esperan que haga frente a toda la Legión de los Muertos con mis manos?

—¡Oh, no! —declara EJ—. Me tienes a mí.

Con un gemido te sientas en una peña cercana y ocultas la cabeza entre tus manos. Al cabo de cosa de un minuto, EJ observa titubeante:

—Eso no es lo peor. *¡Merlín encabeza la Legión!*

¿Cómo te metiste en un lío semejante? Y, viniendo al caso, ¿cómo vas a salir de esto? En el 8 tienes un mapa de tu entorno inmediato que puede ayudarte a tomar una decisión.

7

—Me parece que no voy a hacerlo —le dices cuidadosamente—. Al menos, no todavía.

—*¡Carroña!* —gime.

Y, horrorizado, ves que salta de la lancha y se hunde bajo la superficie del agua.

Por un momento te quedas con la boca abierta, incapaz de comprender lo que acaba de suceder. Por tu cabeza corren pensamientos enloquecidos de rescatarla, pero una nueva mirada al lago te disuade de semejante tontería.

—Al menos tenemos la lancha —declara filosóficamente EJ.

Es bien cierto. Y más aún, se halla construida de tal modo que puedes plegarla hasta el punto de guardártela en tu mochila. Mejor será que la cojas y sigas adelante. En el 12 encontrarás la entrada de la caverna. En el 17 la curiosa formación rocosa, en el 22 el campamento y en el 27 el río.

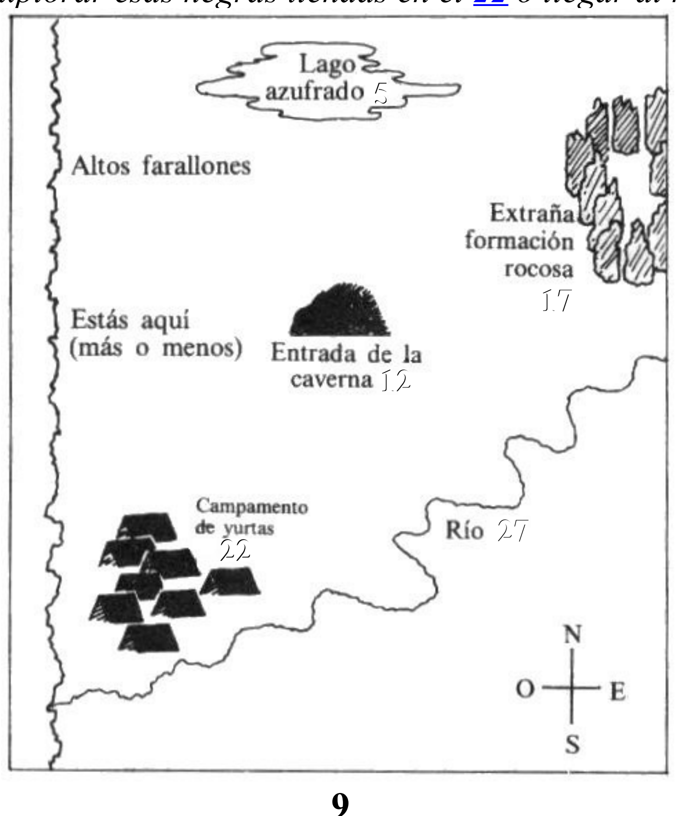
8

Ahora que pareces perdido en este miserable lugar, miras atentamente. Entonces, y aunque no te resulten más atractivos, reparas en unos cuantos rasgos que no habías advertido antes. Los farallones que tienes a tu espalda, hacia el oeste, parecen extenderse indefinidamente de norte a sur, impidiendo que te encamines en esa dirección. Al este, sin embargo, hay un sombrío agujero en una ladera que te parece ser la entrada de una caverna. Más allá, más aún hacia el este, existe una

extraña formación rocosa, agujas de lava que se remontan a las alturas como almas perdidas.

Hacia el norte se extiende lo que parece ser un lago azufrado. Reluce ligeramente y de ahí procede gran parte del hedor que impregna todo el desierto. Al sur corre un río ancho y lento, de aguas teñidas de amarillo y rojo, mientras que justo al norte del río puedes percibir las cimas de unas negras tiendas que forman una especie de campamento. Quizá, por fortuna, la Legión de los Muertos no se halla a la vista.

Por el norte llegarás al lago azufrado pasando al 5. Por el este, pasando al 12, llegarás a la entrada de la caverna, mientras que alcanzarás la extraña formación rocosa si pasas al 17. Si optas por el sur, puedes explorar esas negras tiendas en el 22 o llegar al río en el 27.



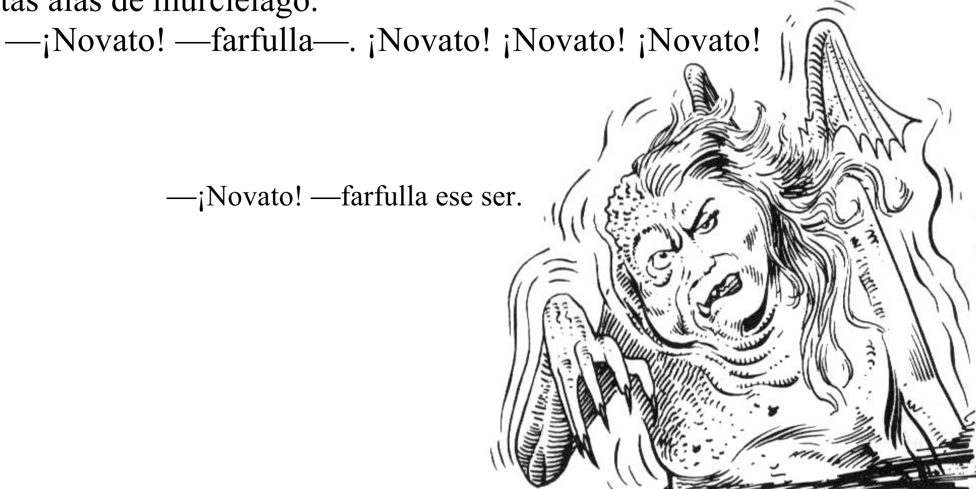
9

¡Claang!

—¡Me has mellado! —chilla EJ cuando la haces chocar con las cadenas que saltan hechas pedazos.

En el acto, la bella muchacha se transforma en un ser bajo, rechoncho y correoso, dotado de hirsutas alas de murciélago.

—¡Novato! —farfulla—. ¡Novato! ¡Novato! ¡Novato!


—¡Novato! —farfulla ese ser.

La ex bella muchacha tiene ahora 25 PUNTOS VITALES, una mordedura venenosa y una disposición muy maligna. Te atacará tan pronto como deje de farfullar. La mordedura venenosa se

produce cuando saca 11 ó 12 en los dados, doblando entonces el daño que haya conseguido infligirte en ese golpe. Si te mata, pasa al 14. Si sobrevives, te hallas en libertad de llevarte la lancha, tan ingeniosamente construida que puedes plegarla hasta que te quepa en la mochila. Escoge entre pasar al 12, que te llevará a la entrada de la caverna; al 17, hasta la extraña formación rocosa; al 22, hasta el campamento y al 27, hasta el río.

10

Este lugar hiede. Al principio pensaste que era el cadáver de la Cosa (que comenzó a descomponerse en el mismo minuto en que la mataste al terrible ritmo de muchísimos nudos), pero una rápida investigación te convence de que toda la zona se halla contaminada por un penetrante olor a azufre. Y no es eso lo peor. Te hallas en una planicie árida y pedregosa. Por encima, biliosas nubes rojizas se deslizan y se revuelven en un cielo sin sol. En torno a ti, la vida vegetal se limita a unos pocos líquenes leprosos que se aferran a las rocas y al extraño tallo de acónito que se alza en la llanura, listo para envenenar a quien se lo comiese. Unas dispersas fumarolas arrojan gases verdes y blancos procedentes de las profundidades infernales. Crean un asfixiante sudario que se extiende por el desolado paisaje como una nube tóxica. A tus espaldas, unos farallones de granito negro se alzan hacia las alturas, hasta el infinito parece.

—¿En dónde está la puerta? —inquieres presa de súbito pánico porque aquí no hay rastro de la puerta por la que llegaste a este inhóspito lugar.

—Aquí no existe —te dice EJ—. Al menos no del modo que existe en el otro lado. Es estrictamente de un solo sentido. O, más bien, no estrictamente de un solo sentido: puedes cruzarla en cualquier sentido, pero sólo puedes abrirla desde el otro lado.

—¿Y cómo volvemos? —preguntas.

—Una buena pregunta —comenta EJ.

—Quizá sea mejor que me cuentes todo lo que sepas —suspiras.

A EJ le encantará hacerlo si pasa al 6.

11



Formas extrañas acechan entre las rocas.

Te aproximas aún más y los murmullos se tornan más perceptibles. Así que no es tu imaginación sino, evidentemente, un extraño efecto del viento al pasar entre estas raras formas.

Llegas a una de éstas, una peña contorsionada hasta haber adquirido el aspecto de un gigantesco enano (o quizá de un gigante canijo), armado con espada y escudo. Te sonríe malignamente pero, como eso es imposible, llegas a la conclusión de que debe haber sido un efecto insólito de la luz.

¿Estás preparado, sin embargo, a ***tocar*** *una de esas extrañas formas en el 13? De no ser así, siempre puedes tratar de dirigirte al este de la formación, pasando al 15 o volver simplemente a tu mapa del* ***8*** *y escoger otro lugar de destino.*

12

—Qué extraño —comenta EJ cuando llegas a la entrada de la caverna.

—¿El qué? —inquieres.

—Cuando estábamos allí habría jurado que ésta no era realmente la entrada de una caverna, sino simplemente una ingeniosa pintura sobre la roca. Ahora, sin embargo, parece una entrada.

—Tienes una vista muy curiosa, EJ —le dices con severidad. Aunque, ahora que lo ha mencionado, la entrada de la caverna se te antoja un poco extraña, como si no fuese una entrada en absoluto, sino una ingeniosa pintura sobre la roca.

—Espero que aciertes —declara EJ—. ¿Vamos a entrar en la caverna?

Puedes entrar si pasas al 16, aunque en realidad parece cada vez más una ingeniosa pintura. Así que quizá prefieras hurgar un poco con EJ, pasando al 18, o quizá, mejor aún, ignorarla por completo y buscar otro destino en el mapa del ***8****.*

13

Murmurando algo inteligente acerca de basalto ígneo, arrancas un pedacito de la formación rocosa. Salta hacia ti, lanzando un feroz grito de guerra. No estás realmente sorprendido, ¿verdad?

Como, por fortuna, estabas empleando a EJ (muy molesta por su parte) para arrancar el pedacito de roca, automáticamente te aseguras el primer golpe. Fuera de eso, hay pocas buenas noticias. El gigantesco enano pétreo (o gigante canijo pétreo) cuenta nada menos que con 30 PUNTOS VITALES. Asesta un golpe si saca 5 o más, se anota 2 puntos adicionales de daño en razón de su gran fuerza y utiliza con tal destreza su escudo que tendrás que restar 2 puntos de cada golpe que logres infligirle. Sin embargo, es poco ágil, lo que significa que necesita sacar 8 o más para alcanzarte cada tres de sus asaltos. Si este viejo pedazo de basalto te mata, pasa al 14. Sí sobrevives, puedes optar por ir al este de la formación rocosa, pasando al 15 o por regresar al mapa del ***8*** *y elegir un nuevo destino.*

14

¡Vaya, has vuelto a fallar! ¡Estás completamente acabado, caput! Metiste la cabeza en la boca de un monstruo. Saltaste alegremente a un pozo. Te atracaste de veneno. Ahogado. Frito. Estrangulado. Cualquier cosa.

De un modo u otro eres, decididamente, el difunto Pip. Tan muerto como Drácula, pero sin la mitad siquiera de su agilidad. Cierra los ojos, cruza los brazos sobre tu pecho, cobra palidez y no digas nada. Cuando te canses de comportarte como un mamarracho, abre los ojos, descruza los brazos y vuelve a lanzar los dados para determinar tus PUNTOS VITALES. Entonces acomete con nuevas fuerzas tu aventura. Puedes partir, como prefieras, desde el mismo principio o de la sección en que fuiste aniquilado. Pero, antes de salir, no olvides de hacer la marca correspondiente en el MUERTÓMETRO que hay al final del libro. De otra manera no serías capaz de calcular al final tu rango coma aventurero.

15

Más allá de la formación rocosa, la árida planicie se extiende hacia el este, pero no en un gran trecho. La corta una vasta sima como la cicatriz de un sablazo en el rostro de un gigante. Es demasiado ancha para saltarla y, a lo que puedes ver desde aquí, casi increíblemente honda.

A tu espalda, hacia el oeste, se halla la extraña formación rocosa y, desde este ángulo, adviertes que forma una especie de tosco anillo con una abertura muy estrecha que permite el acceso al centro.

Si deseas proseguir hacia el este, tendrás que examinar más atentamente la sima, pasando al 19. Si, por el contrario, resuelves ver lo que hay en el centro de la formación rocosa (lo que te exigirá deslizarte por la estrecha abertura), puedes pasar al 24. Si prefieres averiguar lo que sucede al tocar las rocas antes de meterte en ningún sitio, puedes probar tu suerte en el 13. Tienes, además, la posibilidad de regresar al mapa del ***8*** *y elegir un nuevo lugar de destino.*

16

¡Zas! ¡Booom! ¡Uf!

El último sonido fue de EJ (posiblemente por obra de sus buenos sentimientos): una exclamación de sorpresa al ver cómo te estrellas contra una ingeniosa pintura que simula la entrada a una caverna en una enorme roca.

La experiencia te priva de 5 PUNTOS VITALES. Si eso te mata, pasa al 14. Si sobrevives, tienes una elección muy interesante en el 23.

17

Incluso desde lejos, la formación rocosa parece extraña. De cerca resulta aún más extraña. Es obvio que en algún tiempo corrió por aquí la lava, puesto que ése es el único medio de que unas rocas puedan haber cobrado formas tan grotescas y retorcidas. Pero lo curioso es que todas las formas se asemejan a personas —soldados, sobre todo— que hubieran quedado petrificadas como si un antiguo ejército hubiera desaparecido aquí en un cataclismo súbito e inexplicable.

Al aproximarte, tienes la sensación de que esas grotescas formas están *observándote* realmente. Desde luego, no es posible, pero tu sensación es muy fuerte. Y, todavía más cerca, casi imaginas que puedes oír algo como un apagado murmullo.

Como es natural, todo eso está en tu cabeza, pero ahora tienes que decidir si quieres arriesgarte a examinar más de cerca la formación, pasando al 11; tratar de averiguar lo que hay al este en el 15 o, simplemente, elegir otro punto de destino en el mapa del ***8****.*

18

—¿Qué me has hecho? —gime débilmente EJ.

¡Y no es extraño porque se ha tornado completamente bidimensional, como el dibujo de una espada!

La contemplas asombrado. Es una sombra de lo que era.

*¡No lo sabes bien! Hasta que se pase el efecto (y se necesitarán dos combates) EJ necesitará 8 o más para asestar un golpe y tendrás que restar un punto de cualquier daño que consigas con ella. Ahora has de decidir si vas a tratar de entrar en esa curiosa caverna en el 16 o si volverás a tu mapa del **8** para elegir un nuevo destino.*

19

Caminas audazmente hasta el borde de la sima y miras hacia abajo. Tiene unos veintisiete kilómetros de profundidad.

Eres presa de una oleada de vértigo y vacilas. Das un paso hacia adelante, con un pie ya en el aire mientras que tus brazos giran como aspas de molino. Te vuelves, colocas firmemente de nuevo en el suelo los dos pies y, entonces, comienzas a caerte de espaldas. Gracias a un esfuerzo sobrehumano, recobras el equilibrio y caes, por fortuna, hacia adelante sobre tus rodillas.

El borde de la sima comienza a desmoronarse al instante. Te deslizas de espaldas hacia el abismo. Tu mano se aferra a un brote de acónito y tu caída se detiene. Cuelgas del brote al borde de la sima.

Las raíces del acónito empiezan a soltarse de la tierra, luego se desprenden del todo, así que caes, quizá unos dos metros, antes de agarrarte con ambas manos, dispuesto a conservar tu preciada vida, a un pico rocoso.

—¡Odio este tipo de cosas! —murmura EJ al tiempo que adviertes que te oprime más el cinturón del que cuelga su vaina.

Se levanta un fuerte viento que te agita de un modo alarmante. Pugnas desesperadamente por ascender. Tus ansiosos dedos buscan hendiduras en roca sólida. Justo cuando parece que tus doloridos brazos dejarán de sostenerte, balanceas una pierna y logras afirmarte con la rodilla derecha. Subes como puedes hasta desplomarle de bruces muy cerca del borde, mas, por suerte, sobre terreno firme al fin. Mientras aguardas a que se aquieten los latidos de tu corazón, notas un tironcito en torno de un tobillo. Te vuelves para descubrir que un enorme tentáculo ha surgido de la sima y está enroscándose en torno a tu pierna.

Éste no es tu día de suerte, Pip. Eres objeto del ataque de un kraken de las simas, una especie de gigantesco pulpo terrestre, por fortuna raro, que aguardaba a alguien como tú. El kraken de las simas posee 25 PUNTOS VITALES y te arrastrará al abismo mortal si saca 11 ó 12, así como por los daños normales que pueda causarte en un combate. Si sobrevives a este encuentro, pasa al 25. De otro modo tu larga caída concluirá en el 14.

20

¡Esto es verdaderamente indecoroso! La olla contiene la cabeza de un hombre con una manzana en la boca como adorno. Más huesos. Además de comerse a algún pobre aventurero, ni siquiera se molestaron en afeitarle antes de cocinarle. ¡ Indecoooroso!

—En realidad, no —observa la cabeza, que parece un tanto telépata—. Lo que verdaderamente hago es esconderme, no es que me hayan comido.

—¿Sí? —comentas cortésmente—. ¿Y de quién te escondes?

—No lo preguntarías si llevases aquí mucho tiempo —dice la cabeza—. Todo lo que hay en este lugar es letal. Lo que necesitas es el amuleto del Knar: así estarás a salvo de los peores horrores.

—Bueno, mira —murmuras titubeando—, tengo que encontrar a la Legión de los Muertos y salvar Avalón, así que no me queda mucho tiempo para ir a buscar nada de ese género...

—¡Oh!, el amuleto es muy fácil de hallar. Simplemente divide 30 por un medio, suma 10 y luego vete a la sección cuyo número indique.

Tras lo cual la cabeza cierra sus ojos y, a juzgar por los ronquidos, se queda dormida.

Lo que te deja con la posibilidad de examinar las tiendas en el *26* *y la de volver al* ***8*** *para elegir un nuevo destino en el* *mapa*. *A no ser que mientras tanto se te haya ocurrido un sitio mejor al que ir.*



¡Hay una cabeza en la olla!

21

¡Plop!

Te hallas de pie, fuera de la caverna, tras haber recobrado de un modo bastante abrupto tu forma tridimensional. *Se te revuelve el estómago y depositas en el suelo 5 PUNTOS VITALES. Si eso te mata, pasa al 14. Si deseas volver a la cueva, prueba en el 16. Si estás harto de los cambios de dimensiones, busca otro destino en el mapa del* ***8****.*

22

Se trata, desde luego, de los restos de un campamento. No quizá de la Legión de los Muertos. Las tiendas son todas negras, hechas con pieles de algunos ignotos animales, del estilo de las que llaman yurtas en la Mongolia Exterior. ¿Podría ser esto Mongolia Exterior? Parece improbable.

Aunque el campamento se halla ahora despoblado, existen indicios de que estuvo habitado hasta hace muy poco, como denota una olla volcada sobre cenizas aún calientes.

Puedes echar un vistazo al interior de esa olla en el 20. O examinar las propias tiendas en el 26. O bajar hasta el río, yendo al 27. O regresar al ***8*** *para elegir en tu mapa un nuevo destino.*

23

¡Por la vaca sagrada! (como suelen ser dados a exclamar los aventureros indios). Te ha sucedido algo muy curioso. No debes preocuparte demasiado, pero la realidad es que te has vuelto bidimensional. Ahora pareces el dibujo de un aventurero (hay que reconocer que se trata de un dibujo muy bueno, pero no lo que llamarías un bajorrelieve).

Lo mejor es que en esta forma puedes desplazarte por la ingeniosa pintura de una cueva con la misma facilidad que, en tres dimensiones, podrías moverte por una auténtica cueva.

La cuestión es la siguiente: ¿Deseas en verdad desplazarte por ese entorno bidimensional? Si lo deseas, puedes arriesgarte a pasar al 28. Tu segunda opción es deslizarte como una sombra y abandonar esta entrada en el 21.

24

Cautelosamente, empiezas a deslizarte por la abertura de la formación rocosa.

Pero quizá no con toda la cautela precisa. Lanza dos dados y resta 2 del resultado, luego divide lo que hayas obtenido por 2 y redondea hasta el siguiente número entero (sí, ya sé que resulta complicado, pero jamás fueron fáciles las aventuras). El resultado es el número de formas extrañas que tocas mientras tratas de deslizarte. Y cada una de las que has tocado se lanza ahora contra ti, poseída de aviesas intenciones. Cada una tiene 10 PUNTOS VITALES, lo que no está mal, pero además dispone del poder de matarte en el acto si saca 11 ó 12. Si vives para contarlo, puedes referirlo en el 29. De otro modo, entiérrate tú mismo en el 14.

25

Durante un tiempo describes círculos, tambaleándote peligrosamente cerca del precipicio. Pero, como no deseas correr de nuevo los riesgos de la sima, te dominas y te sientas para recobrar fuerzas. Lo único bueno del raro kraken de las simas es que come absolutamente de todo, por horrible que sea (trató de comerte, ¿no es cierto?). Eso significa que, por lo común, si matas uno, puedes encontrar quizá cosas interesantes en su estómago. Sin prestar atención a las protestas de EJ, izas el cadáver de kraken y lo haces pedazos con unos cuantos rápidos tajos. Desde luego, el estómago contiene una variedad de objetos indigeribles, incluyendo un pulido cubo de marfil que posee el aura inconfundible de lo mágico.

*Ese cubo es un verdadero hallazgo, Pip. Cada una de sus seis caras te proporcionará en PUNTOS VITALES el doble del lanzamiento de dos dados, aunque sólo puedes usar una vez cada cara. Guárdatelo al instante (a no ser, naturalmente, que quieras emplearlo ahora) y decide a dónde irás. Es imposible cruzar la sima hacia el este, pero puedes probar tu suerte, deslizándote por la abertura de la formación rocosa en el 24. O ver lo que sucede si tocas una de esas rocas en el 13. O quizá sea lo más seguro regresar al mapa del **8** y escoger un nuevo destino.*

26

Esta es una situación semejante a la del *Mary Celeste*, pero en tierra. Dentro de las tiendas hay claros rastros humanos —jergones aún tibios, manjares a medio comer y cosas por el estilo—, pero ni la visión o el sonido de un alma con vida (o muerta, viniendo al caso). Es como si las yurtas fuesen los restos de una pequeña y próspera colonia barrida de modo tan abrupto que nadie quedó para contarlo. Pero, hablando de contarlo, aquí hay una fascinante clave de lo que pudo haber sucedido bajo la forma de un diario que hallas en una de las tiendas. Hojeando las páginas descubres las circunstancias de la vida de un joven pastor nómada de la Mongolia Exterior...

(¿Mongolia Exterior? Claro es que esas yurtas parecen de Mongolia Exterior. ¿Pero puede ser *realmente* esto la Mongolia Exterior?).

... cuya tribu se extravió en una helada tempestad de arena y llegó a este horrible sitio (que, obviamente, no es la Mongolia Exterior entonces, aunque el autor del diario no tenga la menor idea

del lugar al que corresponde). La narración se refiere a varios terribles peligros con los que se enfrentaron y que lograron superar, especialmente el de un enorme pulpo que vivía en una cima sin fondo y el de un laberinto plano en el que se perdieron algunos de los mejores de la tribu. Al leerlo, no eres capaz de decidir si es verídico o ficticio: el estilo resulta pedestre, como el de quien anota las cuestiones más triviales, pero el contenido posee un claro sabor mitológico. Pasas rápidamente hasta llegar a la última mención con la esperanza de hallar un indicio de lo que sucedió a tales gentes. En la última página se escribió:

«Y así, habiendo determinado que la única liberación de este desdichado lugar debe hallarse al sur del gran río, hemos acampado en sus orillas, pues nadie se atreve a desafiar los mortales foxinos de sus aguas. Buscaremos un medio que nos permita cruzarlo con toda seguridad. Nuestro Jefe nos ha ordenado que pensemos en eso y todos procedemos así mientras llevamos a cabo nuestras tareas habituales».

«Se oye un ruido afuera. Iré a investigar tan pronto como termine la redacción de estas líneas, dado que es obvio que... *¡aaargh klonk plaf glu glu!*».

Y aquí concluye el diario. ¿Pero qué clase de idiota escribe *¡Aaargh klonk plaf glu glu!* al final de un diario cuando, evidentemente, algo trata de asesinarle?

Relegando el enigma a la creciente lista de los Grandes Misterios Irresueltos del Mundo, abandonas la yurta.

*¿Mas a dónde ir? Esa observación acerca de cruzar el río para abandonar este lugar parece interesante y el propio río se halla muy cerca, en el 27 para ser exactos. Pero si prefieres un destino diferente, pasa al **8** y consulta el mapa.*

27

Te hallas de pie a la orilla de un río muy ancho y de lentas aguas. Una bruma baja vela la visión de la orilla meridional, así que no tienes medio de averiguar lo que hay en la otra margen. Acercándote a una peña cercana, te aseguras de que el río es poco profundo, al menos en las proximidades de la orilla.

*Hum. Podrías tratar de vadearlo, pasando al 30. O cruzarlo a nado en el 34. O, si resulta que tienes una embarcación de cualquier tipo, podrás cruzarlo navegando en el 39. También eres libre de volver al mapa del **8** y seleccionar otro lugar de destino.*

28

Qué sensación tan peculiar la de este mundo en dos dimensiones. Caminar es como deslizarse y tienes la extraña impresión de experimentar por encima un gran peso, como si estuvieses en una cueva (y así es) a un millón de metros de profundidad (lo que no es).

Mirando en torno (experimentas la tenue sensación de una visión en túnel), puedes ver unos pasillos planos que se dirigen al norte, al sur y al este. También puedes distinguir lo que parece ser el dibujo de un dragón que se desliza hacia ti.

Un dragón bastante pequeño, es cierto, del tipo de alas hirsutas. ¿Pero quién sabe el daño que es capaz de hacer el dibujo de un dragón al dibujo de un aventurero? Aun así, si quieres explorar esos dibujos de pasillos, tendrás que vértelas primero con el dibujo de dragón en el 31. Alternativamente, desde luego, puedes optar por abandonar la caverna por donde entraste, pasando al 21.

29

¡Pasaste! Por San Jorge (como suelen ser dados a exclamar los aventureros británicos), has llegado al centro de esa extraña formación rocosa. En torno de ti todas las curiosas formas rocosas se retuercen y serpentean, pero ya no pueden alcanzarte.

Te encuentras ahora en un espacio abierto en cuyo centro se alza una verja cerrada. Entre historiados hierros forjados figura en lo alto una sola palabra: *Hades*.



¿Hades? ¡Has encontrado la puerta del Infierno! Y una puerta muy peculiar. Puedes rodearla por completo y la parte posterior es exactamente igual que la de delante, incluyendo la palabra en hierro forjado.

¿Pero estás dispuesto a pasar por ahí, yendo al 37? Si no es éste el caso, tu única opción consiste en volver, deslizándote entre la formación rocosa en el 32.

30

¡Pluf-pluf! (es el ruido que produces al vadear el río).

¡Glog-glog! (es el ruido del fango que se aferra con tal fuerza a tus pies que ya no puedes moverte).

¡Ñaca-ñaca! (es el ruido que produce una piraña al devorarte).

Sigue a tus huesos hasta el 14.

31

—¡Ay de ti, terrible dibujo de un dragón! —gritas débilmente—. ¡Te convertiré en un dibujo de varias piezas con mi fiel dibujo de una espada!

—Desearía que no siguieses con lo de los dibujos —gruñe EJ—. Esto no tiene nada que ver con dibujos. Es a todas luces obvio que hemos penetrado en un Continuo Espacio/Tiempo en donde la realidad multidimensional se halla limitada por unas consideraciones que no son las representadas por el descubrimiento de Einstein de $E = MC^2$.

—¡Cállate, EJ! —dices, harto, mientras te lanzas de lado contra el dragón.

Que tiene un dibujo de 25 PUNTOS VITALES y dientes tan aguzados que te causan un daño adicional de 3 puntos. Quizá, por fortuna, no sea capaz de prender su metano en la forma bidimensional, así que no tienes que preocuparte por que exhale fuego. Si el dragón te mata, pasa al 14. Si sobrevives, puedes adoptar tu inmediata e importante decisión en el 33.

32

Cautelosamente empiezas a deslizarte fuera de la curiosa formación rocosa.

Pero quizá no con la cautela suficiente. Tira dos dados y resta 3 del resultado, luego divide por 2 y redondea por arriba hasta el siguiente número entero (sí, ya sé que te pareció complicado la última vez, pero ahora que estás acostumbrado tiene que serte más fácil). El resultado final es el número de formas extrañas que has rozado al tratar de deslizarte fuera. Y cada una de las que has tocado se lanza ahora contra ti con propósitos homicidas. Cada una posee 10 PUNTOS VITALES y el poder de matarte en el acto si saca 11 ó 12. Si consigues salir bien librado, puedes buscar un nuevo destino en el mapa del ***8****. En caso contrario, lograrás una nueva encarnación en el 14.*

33

Con el dibujo de un dragón muerto arrugándose por los bordes, introduces a EJ en el dibujo de una vaina y decides acerca de tu próximo destino.

Al norte, pasa al 35; al este, vete al 38; al sur, pasa al 40.

34

Resuenan tus pasos en la carrera a la que te has lanzado y que concluye con una gracia y una belleza impresionantes cuando, dejando atrás los trechos superficiales, alcanzas la parte más honda del río. Nadas con vigor hacia la lejana orilla. Tus músculos te impulsan con fuerza y celeridad. Para tu sorpresa el agua está bastante caliente. ¡Cada vez más caliente!

En unos instantes está como el agua de un baño y sigue aumentando su temperatura. A menos de la mitad de camino comienzas a ser presa del pánico. Tal vez eso de nadar no fuera después de todo una buena idea.

—Tal vez eso de nadar no fuera después de todo una buena idea —observa EJ de una manera irritante.

Obedeciendo a un impulso, te vuelves y nadas hacia la orilla de la que partiste. El agua está más caliente. Cada vez más caliente. Y más caliente. *Lleva tus cocidos restos al 14.*

35

Mientras te deslizas hacia el norte siguiendo el pasillo bidimensional, eres de repente consciente de algo que se desliza en dirección sur hacia ti (éste es obviamente un residuo de tu antigua conciencia tridimensional, puesto que en realidad no puedes ver todavía nada tras haberte vuelto muy miope desde que perdiste tu propia tercera dimensión). Desenvainas a EJ y prosigues hacia adelante hasta que distingues de súbito ese *algo* que se aproxima. Al principio parece una simple línea, pero rápidamente adopta la forma de una salamandra que te observa cautelosamente.

—¿A dónde crees que vas, horrible personita? —te pregunta con un marcado acento galés.

Suspiras.

—Apártate —le dices— o me veré obligado a hacerte pedazos con mi dibujo de una espada extremadamente diestra.

— Oh, gracias (estas palabras son de EJ, que parece extremadamente complacida).

—No es necesario recurrir a la violencia, cabeza planchada —observa la salamandra—. Estoy aquí para ayudarte. Si parezco grosera e irritada es porque nuestro equipo perdió el sábado.

A juzgar por tales palabras, es el dibujo de un hincha del rugby galés. Y resulta extraño, ya que no se ven muchas salamandras en las gradas. Pero ya está bien de filosofías cuando se ha calado ya al individuo.

—Muy bien —dices—, si estás aquí para ayudar, ayuda.

El dibujo de la salamandra aclara su dibujo de una garganta galesa.

—No confíes en la Dama del Lago —advierte, y se desliza a un lado para dejarte pasar.

¿La Dama del Lago? ¿No fue aquella que dio al rey Arturo su espada Excalibur? ¿Y la que, viniendo al caso, te ayudó bastante en El Castillo de las Sombras? ¿No confiar en ella? ¡También podías desconfiar de tu abuelita! Te deslizas cautelosamente junto a la salamandra, temiendo un ataque, pero nada sucede. Prosigues deslizándote hacia adelante y con el tiempo te ves premiado por la visión del dibujo de una lejana luz. Te deslizas aún más rápidamente hacia allá hasta que llegas a la salida del túnel, un dibujo de una estrecha hendidura por la que, siendo bidimensional, puedes pasar con toda facilidad.

¡Plof!

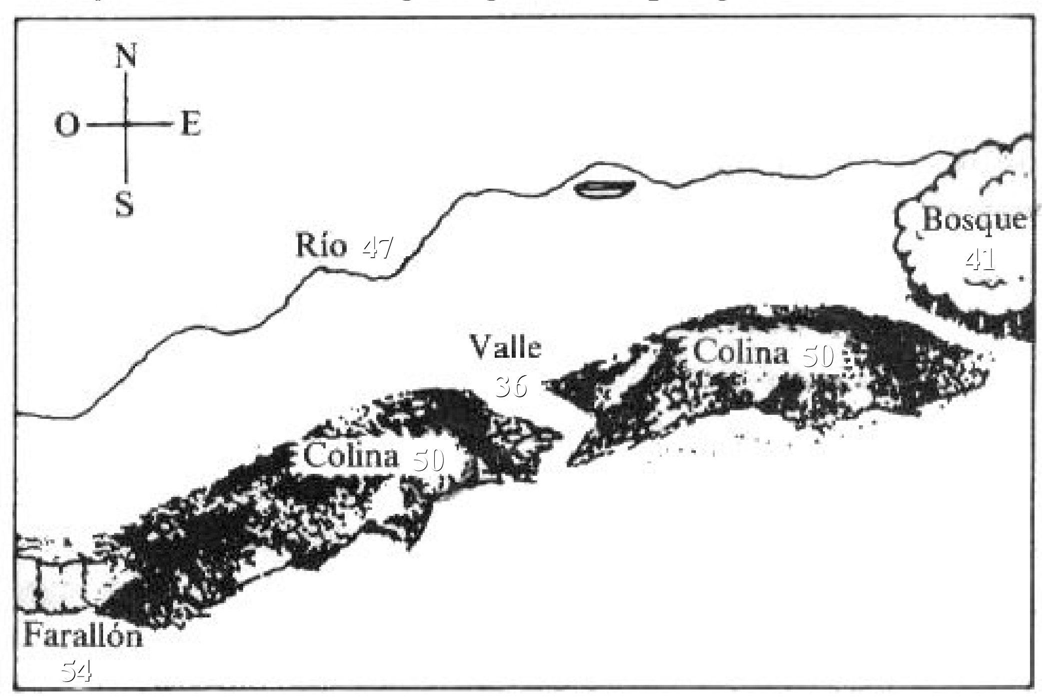
Has vuelto a la forma tridimensional en la ladera de una colina desde la que se domina un

lago azufrado. A tus espaldas hay una estrecha hendidura por la que te sería del todo imposible pasar. *Tu estómago se revuelve, depositando en el suelo 5 PUNTOS VITALES. Si esto te mata, pasa al 14. En caso contrario, puedes descender por la ladera hasta llegar al lago azufrado en el 5 o retroceder al mapa del* ***8*** *y seleccionar allí un destino diferente.*

36

Tras de ti, hacia el norte, se extiende un ancho río; la bruma que de allí surge vela el terreno de la otra orilla. En la orilla meridional está amarrada una lancha que podría emplearse para cruzarlo. Hacia el sur se alzan dos colinas cubiertas de brezos entre las cuales corre un valle hacia el sur. Al este hay un frondoso bosque mientras que por el oeste un alto farallón parece cerrar completamente el paso.

Si en tu familia predomina la afición a la náutica, puedes emplear la lancha para cruzar el río del norte, pasando al 47. Si prefieres explorar el bosque, puedes ir hacia el este hasta el 41. Ascender a cualquiera de las dos colinas te exigirá un viaje hasta el 50. En el 54 puedes examinar más atentamente el farallón del oeste. O quizá quieras dirigirte por el valle hacia el sur en el 59.



37

Latiéndote con fuerza el corazón, empujas la enorme verja que cruje de un modo alarmante antes de abrirse por completo con un estruendo ominoso. Pese al hecho de que hace un momento fuiste capaz de rodearla del todo, la escena que se te presenta una vez franqueada la puerta ya no es la extraña formación rocosa que te rodeaba sino algo... distinto. Respiras hondo para aquietar tu corazón, colocas firmemente tu mano en la empuñadura de EJ y das un paso...

Cuidado, Pip, ¿quieres en realidad penetrar directamente en el Infierno? La mayoría de las personas pasan la vida tratando de evitarlo, ya lo sabes. Si estás absolutamente resuelto, puedes dar el paso final en el 45. En otro caso, cierra de un golpe la puerta y deslízate fuera de la formación rocosa, pasando al 32.

38

Deslizándote hacia el este por el túnel adviertes que varios dibujos de murciélagos cruzan junto a ti por un lado, siendo lo mejor que pueden hacer en un universo que carece de la tercera dimensión.

—Y yo digo —declara EJ que tiene ganas de hablar—. ¿A dónde llegaremos por aquí?

—A la Puerta del Infierno, si no tenéis cuidado —chilla uno de los murciélagos más locuaces.

Parece ominoso pero, habiendo llegado tan lejos (y sin saber en realidad cómo dar la vuelta fácilmente en un mundo bidimensional) prosigues adelante hasta que el dibujo de la boca de un túnel anuncia la llegada a tu destino.

¡Plop! Pasas por allí y retornas al instante a tu verdadera forma tridimensional, siendo ahora la entrada del túnel tan sólo una mancha oscura en el suelo. Ante ti, a unos cuantos centenares de metros, se alza una formación rocosa.

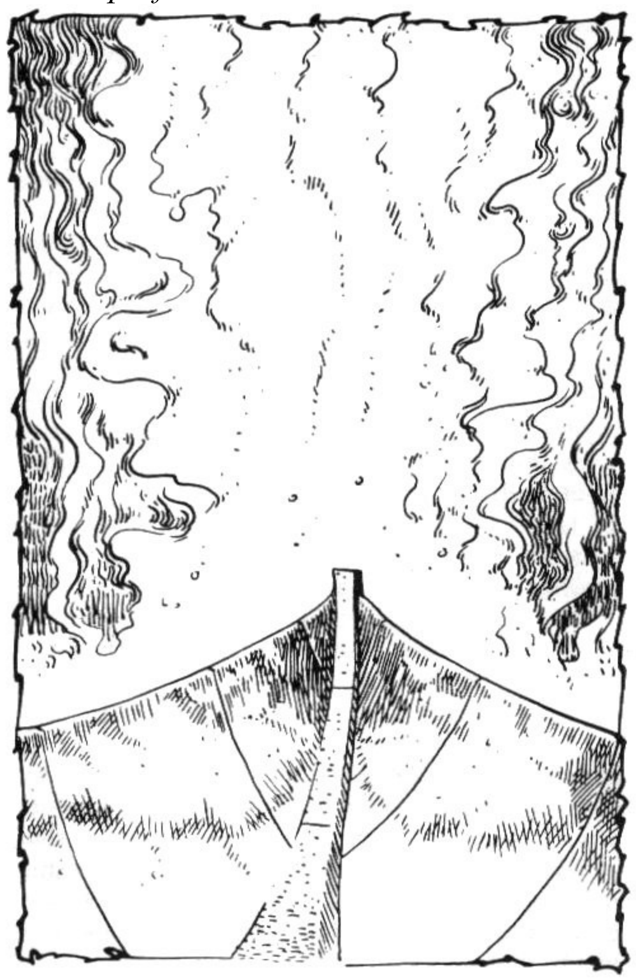
*Que puedes examinar en el 17 con tal de que hayas sobrevivido a la pérdida de 5 PUNTOS VITALES que le cuesta la vuelta a la normalidad (si no sobrevives, pasa al 14). Alternativamente, desde luego, puedes retornar al **8** y elegir en el mapa un nuevo destino.*

39

La lancha plegable flota a las mil maravillas en el ancho río. Casi estás a punto de marearte de tanto como se agita. Pero por fortuna la cosa no es grave. Luego, una fuerte contracorriente te arrastra hasta el centro del cauce. Adviertes que se alza vapor de la superficie del agua y experimentas un claro aumento de la temperatura.

Mas con una lancha concebida para un lago azufrado nada significa una nimiedad como el agua hirviendo. Oblicua pero firmemente te conduce a la orilla meridional. En este momento adviertes que la bruma que viste desde la margen septentrional no se cernía sobre la meridional, sino que se extendía por el centro del río y ahora vela las tierras del norte. Embarrancas tu lancha y miras en torno de ti.

Para descubrir la escena tan perfectamente señalada en el 36.



Cuando navegas por el río, comienzan a surgir vapores de la superficie del agua.

40

Te deslizas hacia el sur durante un tiempo que se te antoja larguísimo hasta que llegas a una barrera casi infranqueable. Tras una detenida inspección adviertes que se trata de un enorme pergamino (que, siendo bidimensional, bloquea casi por completo el paso).

Al cabo de un rato hallas la manera de franquearlo, deslizándote sobre el pergamino. De ese modo consigues leer un interesante mensaje que alguien ha escrito allí. El mensaje dice:

AHCNAL NE AZURC, ADIV UT SAMITSE IS

Es muy difícil entender nada mientras tienes dos dimensiones porque todas las letras cobran la apariencia de rascacielos tendidos de lado. Pero logras pasar y prosigues hacia el sur hasta que llegas a una estrecha grieta.

¡Plop! Te metes por allí y vuelves al instante a tu verdadera forma tridimensional, volviendo la vista para descubrir que la abertura por donde pasaste es sólo una línea trazada en la orilla arenosa de un ancho río.

Esta experiencia te cuesta 5 PUNTOS VITALES. Si eso te mata, pasa al 14. En caso contrario, puedes observar más atentamente ese río en el 27.

41

Llegas a un pinar: muy viejo, muy espeso, muy quieto, como un gigante maquinando qué hacer con el próximo individuo que se ponga a su alcance.

Y aquí no hay verdaderos senderos (ni desde luego carreteras), pero puedes ver lo que parece la vereda de un leñador, una especie de rastro despejado que se dirige por el este hacia el corazón del bosque.

*Y también te lleva a la pregunta obvia de si debieras seguir la vereda bajo este ominoso silencio en el 48 o regresar a tu mapa del **36** y elegir otro destino.*

42

El bosque parece cada vez menos sombrío y los sonidos que te preocupaban antes disminuyen un tanto. Sigues un poco más allá y te convences de que los árboles empiezan a aclararse. Un poco más allá todavía y de repente te ves fuera del pinar y a la orilla de un ancho río de lentas aguas. No te es posible ver la otra orilla por culpa de una persistente bruma.

¡Hum! Si vas a cruzar este río, tendrás que vadearlo en el 30 o atravesarlo a nado en el 34. Si deseas regresar al bosque, tu única opción es volver sobre tus pasos hasta el 48 y seleccionar un destino diferente. También puedes seguir junto al río hacia el oeste, ruta que con el tiempo te dejará en el 36.

43

Te pegas como una mosca a la pared rocosa y comprendes de repente que la escalada es más peligrosa de lo que imaginaste, incluso aunque te encuentres a unos cuatro metros y medio del suelo. Peligrosa y difícil.

Ahora puede ser una buena ocasión de lanzar dos dados con objeto de averiguar si llegarás a la cueva. Si sacas 5 o más, puedes trepar hasta el 46. Si sacas menos de 5, caes en el 54 con una pérdida de 7 PUNTOS VITALES (a no ser, desde luego, que eso te mate, en cuyo caso tendrás que dirigirte al 14).

44

Cautelosamente te acercas a la charca, tu mano en la empuñadora de EJ...

—¡Me gustaría que no hicieses eso, tengo cosquillas!

... tus ojos fijos en el lobo que, sin embargo, sigue ignorándote. Precavidamente te agachas y

unes tus manos para recoger un poco de agua. El lobo no se mueve. Pruebas el agua y descubres con sorpresa que tiene un sabor que te recuerda al del jarabe de cerezas y que provoca un hormigueo que se inicia en el estómago y explota por todo tu cuerpo en una efervescencia maravillosa.

No es extraño que el lobo te ignorase; con toda el agua que ha tragado debe estar colocado hasta las orejas... pero muy sano, dado que el agua posee la propiedad de devolverte todos tus PUNTOS VITALES si los necesitases. En el caso de que cuentes en tu equipo con una cantimplora de agua, una bota de whisky o una bota de vino puedes llevarte este maravilloso elixir para recobrar seis veces todos tus PUNTOS VITALES. Aléjate ahora sigilosamente antes de que el lobo cambie de humor y regresa al *48* *para elegir un nuevo destino.*



Un lobo bebe en la charca.

45

Abres los ojos. Ante ti tienes un desvencijado indicador de madera con tan sólo dos brazos. El que señala al norte posee inscrita una sola palabra: HADES. El que señala al sur dice simplemente: ESCOCIA. Miras hacia el norte a tiempo de ver cómo la misteriosa verja por la que acabas de pasar vibra un tanto y luego desaparece por completo. Te vuelves y el indicador (que en cualquier caso se hallaba en muy mal estado) se desploma hecho astillas. Meneas la cabeza para despejarte, profundamente asombrado por la idea de que pareces haber estado en el Infierno *antes* de haber franqueado la puerta. Luego observas en torno de ti para averiguar si Escocia (en el caso de que esto sea de verdad Escocia) puede ser algo mejor.

Lo que descubrirás o no descubrirás en el *36*.

46

En esta cueva percibes un olor a felino que resulta un tanto inquietante, aunque te gusten mucho los gatos. Pero por el momento no haces caso, mientras tratas de averiguar en dónde te hallas. La cueva tiene sólo una profundidad de dos metros y medio; el suelo está cubierto de huesecillos, como si aquí viviera y comiera algún animal salvaje. Pero en la pared más honda de la cueva se abren dos gateras bajas y estrechas que penetran más profundamente en la roca.

La cuestión es si querrás correr el riesgo de deslizarte por una de esas gateras. Si quieres examinar la gatera de la izquierda, pasa al 53. Si quieres probar con la de la derecha, pasa al 60. En el caso de que no te interese ninguna, las cosas se complicarán. Para bajar de la cueva, lanza dos dados. Si sacas 5 o más, llegarás sano y salvo al terreno conocido del 36. Si sacas menos, caes con pérdida de 7 PUNTOS VITALES que, si te mata, te enviará al 14.

47

Una contracorriente fuerte y profunda arrastra tu lancha hacia el norte a un terrible número de nudos. Penetras en el banco de niebla como si en la otra orilla algo te atrajese con la fuerza de un imán. Tan deprisa se desplaza la embarcación que, cuando queda varada de golpe en la otra margen, eres violentamente lanzado y aterrizas de cabeza.

Incidente que te provoca la pérdida del conocimiento. Lo recobrarás, despertando en el 8.

48

No es ésta una vereda fácil de seguir. Llena de baches, estrecha, tortuosa y con la visibilidad estrictamente limitada. Y, lo que quizás es todavía peor, el pinar ya no está silencioso sino rebosante de extraños sonidos que te ayudan a recordar lo que una jauría de lobos de los bosques pueden hacer con un viajero solitario. Pese a tu creciente nerviosismo, perseveras en el empeño hasta que de repente la vereda se divide en tres.

Puedes ir hacia el norte por el 42, hacia el sur por el 52, continuar hacia el este por el 62 o abandonar el bosque por el oeste hasta tu territorio familiar del 36.

49

—¡Ay de ti, salvaje predador! —gritas al tiempo que te lanzas contra el desventurado animal, que se hace a un lado, emitiendo un fantasmal aullido. *El lobo al que has atacado no te responderá por razones que quizá nunca entiendas; pero ese aullido atraerá a algunos miembros de su jauría muy dispuestos a hacerte pedazos. Lanza dos dados para determinar con cuántos lobos te enfrentas. Cada uno posee 20 PUNTOS VITALES y muerde causando un daño adicional de 2 puntos. Si te hace pedazos, la jauría los enterrará en el 14. Si sobrevives, puedes ir tambaleándote al 51.*

50

Es pesado subir por esta colina. Y no es que sea especialmente alta o sobremanera abrupta pero, en donde no se halla cubierto por brezos, sientes bajo tus pies un suelo pedregoso y...

—Deja de buscar disculpas —murmura EJ, que gusta de practicar los trucos mentales aprendidos de Merlín—. Lo que te pasa es que ya no puedes más. En mi opinión, has abusado de dulces y mermeladas.

Como nada le has preguntado, te niegas a picar el anzuelo y sigues cuesta arriba, un tanto jadeante, hasta que llegas a la cima. Merecía la pena el esfuerzo. A tus pies se extiende un panorama que, con una publicidad adecuada, podría convertirse en punto de atracción turística. Hacia el norte, formando meandros, discurre un río de ancho cauce y aguas tranquilas. Su orilla más lejana está velada por la bruma. Hacia el nordeste hay un frondoso bosque que oculta en un

calvero lo que parece ser un antiguo castillo. Por el sur el valle se prolonga hasta una planicie pero se bifurca por el sureste y por el suroeste antes de llegar a tal llanura. El paso del suroeste se ofrece bastante tranquilizador y desemboca en la planicie. En contraste, el del sureste se halla bloqueado por desprendimientos de tierra a cosa de un kilómetro después de dividirse los dos valles e incluso antes de llegar hasta allí el camino parece muy peligroso por la eventualidad de caída de rocas.

No existe, sin embargo, en la propia cima nada que sea muy interesante, lo que significa que después de haber subido hasta aquí no podrás hallar nada más atractivo que bajar y escoger un destino diferente entre todos los que se te ofrecen en el 36.

51

Casi exhausto por la pelea, te dejas caer junto a la charca y sacias tu sed. El agua sabe soberbiamente y posee la notable propiedad de devolverte todos tus PUNTOS VITALES.

Si cuentas en tu equipo con cantimplora de agua o bota de vino o de whisky puedes llevarte seis dosis de esta maravillosa agua curativa, cada una de las cuales te devolverá al tomarla la totalidad de tus PUNTOS VITALES. Ahora, como la vereda no pasa de este claro, tu única opción es regresar al 48 y seleccionar otro destino.

52

Los ruidos en torno de ti son cada vez más fuertes a medida que avanzas por la vereda hacia el sur. Pero la marcha se torna ligeramente más fácil y empiezas a advertir un número creciente de huellas de animales, como si otros seres emplearan con frecuencia esta vía a través del bosque. Tu agudo oído capta el ruido del correr del agua y al cabo de unos minutos tropiezas con un arroyo que va a desaguar en la charca de un calvero para internarse después formando meandros por el bosque. En la charca bebe un lobo solitario que te observa un instante cuando penetras en el calvero y, luego, sigue bebiendo. *Esto podría resultar peliagudo, Pip. Tal vez lo mejor sea regresar al 48 y partir en otra dirección. En cualquier caso, la vereda se esfuma en este calvero así que la única razón para seguir adelante sería beber, cosa que podrás hacer en el 44 si el lobo no te degüella. También es posible que te parezca que la mejor defensa es el ataque y te lances contra el lobo en el 49.*

53

En ocasiones comer ésta siempre te preguntas si fue una decisión juiciosa arriesgarte por un pasadizo tan angosto en donde apenas tienes espacio para blandir una espada.

—Me pregunto si fue juicioso arriesgarte por aquí en donde apenas tienes espacio para blandirme —observa impertinentemente EJ.

La ignoras y sigues arrastrándote hasta que de súbito, en la oscuridad que tienes por delante, distingues un par de ojos de un verde luminoso.

—¡Santo cielo! —gime EJ.

Es posible que su angustia esté justificada, dado que le enfrentas ahora con un gato montes dotado de 20 PUNTOS VITALES y que con sus garras causa un daño adicional de 1 punto. Normalmente, no tropezarías con graves dificultades pero, como no puedes emplear a EJ en un espacio tan reducido, tendrás que luchar contra este bruto pequeño y feroz empleando sólo las manos. Necesitarás sacar 6 o más para asestar un golpe y no causarás en ningún momento un daño adicional. Si el gato montes te mata, pasa al 14. Si sobrevives, te hallarás, un poco arañado, en el 58.

54

Los farallones se alzan ante ti, demasiado altos y peligrosos para escalarlos hasta arriba. Pero a unos ocho metros por encima de tu cabeza distingues lo que parece ser la entrada de una caverna.

Una inspección atenta te indica que con una cierta habilidad podrías llegar hasta esa cueva.

Cabe intentarlo en el 43 a no ser que sencillamente prefieras volver al terreno familiar del 36 y elegir un destino diferente.

55

El valle prosigue durante un trecho y luego se abre en una vasta planicie. Hacia el sureste hay una manada de caballos salvajes que pastan, mientras que al oeste la llanura queda cerrada por una línea de altos farallones. Hacia el sur, cerca del horizonte, resplandece el agua corno si hubiese un lago en aquella dirección. Hacia el este puedes distinguir los tejados de una pequeña aldea de tosca apariencia que se alza al pie de las colinas septentrionales.

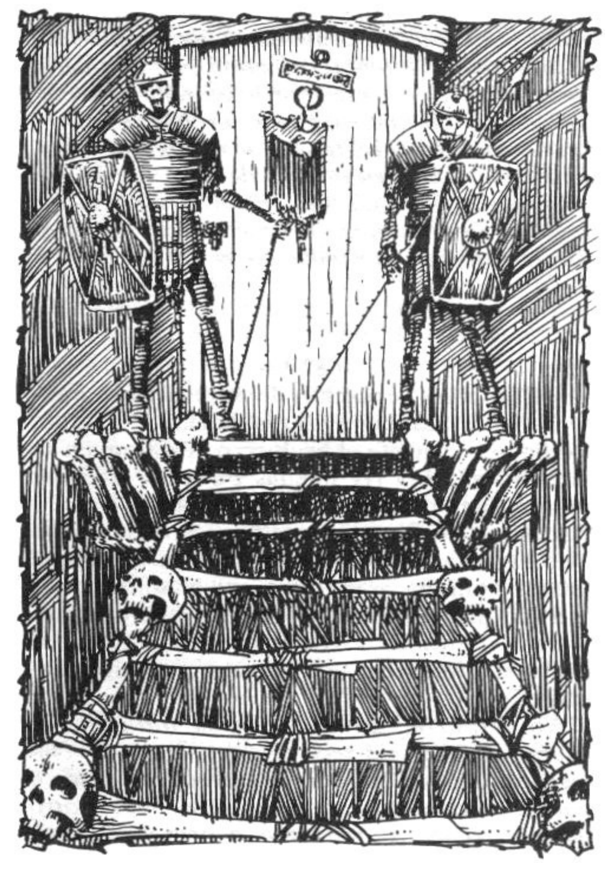
No dirás que no tienes en dónde elegir, Pip. Puedes dirigirte a esa aldea en el 61, examinar más atentamente los farallones en el 68, lanzarte en pos de esos caballos en el 72 o simplemente encaminarte al sur con la esperanza de alcanzar el agua antes de desplomarte en el 77.

56

¡Crunch! ¡Crunch! ¡Cruuu... unch! Es indudable, Pip, que los huesos no sirven como material de construcción. Has hundido con el pie uno de los escalones. Y con todo el ruido que estás haciendo no es posible que pilles desprevenidos a alguien (o a algo) que pudiera esperarte en lo alto de la escalera. Pero perseveras, como han de proceder todos los grandes aventureros, hasta llegar a un descansillo angosto a cuyo extremo hay una pesada puerta, semejante en muchos aspectos a la que existe en el corredor de abajo. Mas ésta se halla guardada. Y por los seres más extraños con que te hayas topado nunca: dos esqueletos revestidos de armaduras romanas (un tanto mohosas) y que portan un estandarte en el que aparece un buitre y un lema en latín:

CAESAR ET SUM JAM FORTE

Sobre el buitre están bordadas las letras *L M.* Por si lo has olvidado, quieren decir Legión de los Muertos. Cada uno de estos soldados desnutridos se halla armado con una corta espada romana.



La puerta está guardada por dos esqueletos que revisten armaduras romanas.

No es en modo alguno necesario que le dejes matar por esos dos facinerosos, puesto que sólo te atacarán si intentas penetrar por la puerta que vigilan. Si regresas por la extraña escalera, haciendo crujir huesos, puedes probar en la otra puerta en el 64 o regresar por el angosto pasadizo hasta el 46 y elegir otro destino. Por lo que se refiere a los guardias, parecen ciertamente Legionarios Muertos, lo que puede justificar que te enfrentes con ellos en el 71.

57

Una clara sensación de aprensión se apodera de ti cuando avanzas hacia el castillo. Desde que visitaste al hechicero Ansalom en su sombría guarida (¡y apenas puedes recordar cuánto tiempo hace de aquello!) jamás te acercaste a un edificio tan ominoso e inquietante. Este lugar parece cobrar la apariencia de una cabeza humana, y muy fea por añadidura. La entrada principal es la boca, así que al aproximarte tienes la clara impresión de que te hallas a punto de ser tragado por algo horrible. *No importa, quizá le darás indigestión. Como el foso está seco, puedes llegar directamente a la boca, perdón la entrada, en el 65; o puedes rodear por detrás, para hallar otro paso en el 69. Y aún estás a tiempo de olvidarte de todo esto, retroceder al 48 y elegir un destino por completo diferente.*

58

Esto se pone interesante. Más allá del punto en que encontraste al felino, el estrecho pasadizo se ensancha un tanto y luego concluye de repente; pero no se trata de un callejón sin salida. Tienes enfrente una pequeña puerta de madera, bellamente decorada con el dibujo de un nenúfar. Empujas la puerta pero no se abre, aunque tu mano percibe de inmediato en la madera un cosquilleo mágico. Buscas en torno una llave (¡o siquiera una cerradura!) hasta que tus ojos reparan en el arrugado pedazo de pergamino que hay en el suelo de este túnel. Es, resulta claro, una nota que aparentemente dejó aquí un previo aventurero. La nota, redactada en un estilo no muy académico, dice así:

«Hola, tronco. Si te mola pasar por esa puerta, echa un vistazo al nenúfar y adivina esto: sí creciera en el Loch Tipsy y se doblara su número cada día hasta cubrir todo el lago en sesenta días, ¿qué día estaría el lago medio cubierto? Cuando lo averigües, suma dieciséis y la magia del número que resulte te dejará pasar por la puerta.»

Un problema interesante. Si puedes resolverlo, conseguirás cruzar la puerta, llegando al número de la sección que hayas calculado. Si no puedes, lo único que te queda hacer es regresar al 46 y elegir allí otro destino.

59

Este pudo haber sido el valle de un río, aunque el río desapareció hace ya mucho tiempo. Pero penetra profundamente entre las colinas en torno y proporciona una vía fácil hacia el sur; hasta que llega a un punto en donde el río originario tuvo que haberse escindido porque posees la posibilidad de escoger entre dos valles, hacia el sureste y hacia el suroeste. Buscas cuidadosamente unos indicios que te permitan decidir, pero no existe ninguno.

Tienes, pues, que escoger sin más: hacia el suroeste, al 55; hacia el sureste, al 63.

60

El pasadizo se prolonga hacia el sur hasta una distancia considerable, tornándose cada vez más estrecho y claustrofóbico. Luego de repente desemboca en un corredor que se extiende en dirección este-oeste. Jamás viste nada semejante (¡ni deseaste verlo!). Todo el corredor, techo, suelo y paredes, está cubierto de huesos humanos y de calaveras. Al este el pasillo concluye en una puerta de herrajes. Hacia el oeste hay una escalera igualmente construida con huesos y calaveras.

No es éste, Pip, el lugar más agradable del mundo. Y resulta muy posible que tampoco sea el más seguro. ¡Algunos de esos huesos parecen muy recientes! Siempre puedes regresar arrastrándote por la gatera hasta el 46 y escoger un destino diferente. Pero si quieres probar a abrir esa puerta, tendrás que pasar al 64. Y si insistes en subir por esa fantasmagórica escalera habrás de pasar al 56.



61

Un extraño sonido asalta tus oídos al acercarte a la aldea. Se trata de un ruido no muy diferente del moribundo gemido de un esqueleto animado o de la protesta de un gigantesco felino cuyo rabo hubiera aplastado una apisonadora. Te detienes, alisando distraídamente tus cabellos que, como es natural, se te han erizado. El sonido, que sin duda se torna más fuerte (aunque no exactamente más agradable), parece proceder de la propia aldea. De repente, aparecen unos hombres corpulentos y barbudos. Se agitan sus faldas escocesas, se agitan sus escarcelas escocesas, resplandecen sus dagas a la luz del sol y sus gaitas emiten su animado gemido de esqueleto. El olor del whisky te envuelve como una bruma.

Son al menos una docena de hombres de mirada turbia por obra del licor, pero que sin embargo consiguen encaminarse tambaleándose hacia ti. Es indudable que te han visto porque los que no se llevan a la boca gaitas gritan cosas como:

¡Hooola, brrravo MacPip!

¡Vaaaaya hombrrregggg, MacPin!

¿Pero es que no nos cococonoces, MacPip?

Y así siguen farfullando palabras que casi resultan incomprensibles por obra de su acento y del licor. Se detienen ante ti, dejan caer las gaitas y forman con una impecable precisión militar. Uno da un paso al frente, saluda y se desploma al tiempo que te pregunta:

—¿Eres verddgadaderramenteg MacPip?

Asientes tras haber llegado a la conclusión de que este chiflado escocés parece estar comprobando tu identidad.

—¿Y vasgs tras la Legiónnn de los Muergtos? —inquiere otro que aún se mantiene en pie.

Tomas a asentir.

—¿Visitarás Ochnatoberlochnaburry?

Le miras sin entender, hasta que deduces que debe tratarse del nombre de la aldea.

Lo que no responde a la pregunta del beodo. ¿Vas a visitar la aldea que te ha enviado esta delegación de alcohólicos? En ese caso, pasa al 66. De otro modo, puedes decírselo así en el 73.

62

Justo cuando empegabas a preguntarte si el bosque no acabaría nunca, la vereda que sigues desemboca de repente en un enorme claro en cuyo centro se alza un castillo antiguo y sombrío. Te detienes, precavido, de súbito. Los castillos antiguos y sombríos tienden a ser lugares peligrosos y éste, oculto como se halla en lo más hondo de un bosque, parece más peligroso que la mayoría. Hay, sin embargo, una cosa: tiene aspecto de hallarse deshabitado. No se trata simplemente de que no haya rastro de guardias en las almenas ni actividad en el puente levadizo o junto al rastrillo; pero es que el foso está seco y, aparte de la estrecha vereda por la que has venido no hay carreteras ni senderos que salgan del bosque. En suma, tiene el aspecto de un castillo largo tiempo abandonado.

Tanto da: ¿Deseas correr el riesgo de acercarte más al castillo en el 57? ¿ O prefieres retroceder hasta el 48 y escoger otro lugar de destino?



En el centro del calvero se alza un sombrío y viejo castillo.

63

—No me agrada él aspecto que tiene esto —murmura de repente EJ.

—¿Qué aspecto? —preguntas aunque tú mismo comienzas a sentirte un poco inquieto. Los flancos de este valle no parecen muy firmes y se advierten indicios de frecuentes desprendimientos de tierras.

—El aspecto de...

Pero sus palabras quedan ahogadas por un súbito estruendo que desciende como un trueno de las alturas. Alzas la vista a tiempo de ver cómo se precipita sobre ti un alud de tierra y de rocas.

Entiérrate tú mismo en el 14.

64

Crooch... crooch... crooooch... croooooch... Éste es el sonido que causan tus botas cuando, apretando los dientes, avanzas por el pasillo mientras pisas huesos. Llegas ante la puerta y titubeas. ¿Deberías llamar?

—¿A qué esperas? —murmura ásperamente EJ—. ¡Pega una patada a la puerta y acaba con todo lo que se te ponga por delante!

Quizá no sea un mal consejo, aunque tú eres quien ha de decidir entre llamar cortésmente en el 67 o lanzar una patada en el 74.

65

El puente levadizo; cubierto de musgo y podrido aquí y allá, se halla tendido sobre el vacío foso. El rastrillo está bajado pero roto, así que nada te detendrá cuando llegues allí. Pisas el puente levadizo, esquivando cautelosamente las áreas podridas y avanzas, experimentando aún esa inquietante sensación de caminar hacia la boca de un gigante. Mientras andas, un pequeño sonido atrae tu atención y miras hacia abajo para reparar en el foso ahora lleno de agua. Un segundo más y comprendes que el puente levadizo que pisas es de nuevo firme, que se halla formado por tablones nuevos. Y el rastrillo, ya no roto, ha sido alzado. Y hay guardias...

Retrocedes y todo desaparece; el castillo torna a ser la ruina podrida que divisaste. Un paso adelante y reaparece la ilusión total del castillo en su mejor momento. ¡Atrás... desaparece! Adelante... reaparece. Un guardia que ha estado observando tu marcha tan poco militar te interpela:

—¿Entras o vas a quedarte ahí todo el día, titubeando y desapareciendo?

Una buena pregunta. Puedes decidirte a entrar en este extraño castillo ilusorio por el 76. O dar la vuelta a la fortaleza hasta el 69. O retroceder al lugar más seguro hasta el 48.

66

Te enderezas tanto como puedes pero aún no consigues elevarte sobre la peste del whisky, y anuncias:

—¡Visitaré Ochnatoberlochnaburry!

Los que aún se hallan en pie prorrumpen en desafinados vítores y la delegación empieza a bullir, tratando de proporcionarte una escolta. Al final, cansado de esperarles, te lanzas audazmente hacia adelante, dejándoles que hagan lo que les parezca. Pero apenas has recorrido cien metros cuando de detrás de un otero surge una de las visiones más aterradoras que jamás hayas contemplado: un gigante barbudo de fiera mirada, enormes músculos y tiñosa escarcela. Flexiona sus bíceps y sonríe, mostrando unos dientes que harían justicia a un tiburón.

—¿Quieres luchar un rato con MacHoot antes de pasar a Ochnatoberlochnaburry?

¡Por el Sagrado Conjuro! (como son dados a exclamar los aventureros celtas), ahora que ha mencionado su nombre puedes ver que se trata del propio MacHoot, aquel campeón del juego de Pogolfit que antaño te derribó, empujándote hacia una serie de túneles que te llevaron al Horrible Reino de los Muertos. Parece que ahora este musculoso idiota desea un poco de lucha deportiva antes de permitir que sigas adelante. Para librar un encuentro de lucha libre con MacHoot, procede exactamente como si estuvieras combatiendo, excepto que la prueba concluye cuando el número de PUNTOS VITALES es menor de 10 y que si (accidentalmente) llegan a bajo 0 no habrá causa de muerte. MacHoot tiene 35 robustos PUNTOS VITALES. Y te echa con éxito una llave si saca 5 o más. Recuerda que estarás luchando sin EJ, así que necesitarás 6 o más para echarle una llave y aun así sin causar daño adicional alguno. Si pierdes tan estúpida competición, no podrás entrar esta vez en la aldea. Primero tendrás que examinar los farallones en el 68, perseguir a los caballos en el 72 o dirigirte al sur hasta el 77. Si ganas (y de conseguir 12 derribarás en el acto a tu adversario) puedes entrar en la aldea en el 78.

67

Llamas. La puerta se abre al instante. Asoma una mano que te arrastra hacia dentro antes de que puedas reaccionar. Una voz susurra apremiante en tu oído. *¡Chist!* Una mano cierra tu boca. Empiezas a pugnar por soltarte pero de nada te vale. Quien sea el que te sujete es delgado pero

posee una fuerza enorme (y huele a colonia).

—No luches más, Pip querido —murmura ese ser—. Y no profieras ni un gemido, ¡porque sólo mi celeridad te librará de una terrible eventualidad!

Se te hiela la sangre en las venas. Sólo un monstruo en todo el planeta podría presentarse con ripios tan execrables como esos. ¡Es evidente que has venido a caer involuntariamente en las pálidas y bien cuidadas manos del Diablo Poético!

¿Pero qué vas a hacer? Podrías tratar de morder la mano que cierra tu boca en el 79. O probar una de tus sorprendentes llaves de judo en el 89. O simplemente quedarte como un idiota, esperando en el 99 a que te suelte.

68

Por desgracia, Pip, no cabe pensar en escalar estos farallones. Se alzan tan lisos y resbaladizos que una expedición del Everest no conseguiría subir más de cinco metros. Y además descubres que en el suelo, cerca de la base, hay varias arañas frustradas, caídas sin duda, tan pulidos están estos farallones. Pero, aunque efectivamente te cierren el paso hacia el este, no dejan de presentar algún interés porque cerca de la cumbre alguien ha esculpido en la roca un rostro horrible y gigantesco. Se conoce que en un momento de capricho esculpió además un «bocadillo», como los que en forma de burbuja hay en los tebeos, que emerge de su horrible boca. Dentro de la burbuja figuran las palabras:

SOTREUM SOL ED AL NOIGEL: AMRIF OREMIRP NOIRUTNEC. SEVERTA ET SONEUGIS IS SOMERAMOT NOLAVA Y SON SOMERALATSNI EUQ NE LE RUS LA EDNOD SON SOMIGIRID

Puede que esto tenga algún sentido para ti o puede que no lo tenga. En cualquier caso, como no cabe ir más allá del este, tus opciones parecen limitarse ahora a visitar la aldea del este en el 61, perseguir a los caballos en el 72 o ir al sur hacia el 77.

69

El castillo tiene un aspecto mucho peor por detrás que por delante (y tampoco era gran cosa visto de frente). Al dar la vuelta te das cuenta de que en realidad no es más que una fachada. Tras los muros hay sólo montones de cascotes infestados de ratas. Desde aquí puedes ver que tienes libre acceso al interior, completamente en ruinas... ¡Y vacío! *Aunque no parece tener sentido penetrar en estas ruinas, puedes hacerlo en el 80. Alternativamente desde luego, puedes completar el círculo y penetrar por la entrada principal en el 65. También eres muy libre de olvidarte de todo el asunto y regresar al 48 para elegir allí un destino completamente diferente.*

70

Surge un relámpago cegador y un trueno ensordecedor. El cielo se parte por la mitad y bajo tus pies gira el suelo. Una voz masculina y grave, cuyo punto de origen no localizas, brama:

—¿Quién se atreve a perturbar el sueño del Knar?

Súbitamente alarmado, echas mano de EJ, pero tiembla en su vaina y no sale. Sacudes la cabeza para despejarte y descubres que te hallas en una planicie monótona y bien iluminada, desprovista de toda vegetación. Hacia ti viene a grandes zancadas un gigante totalmente calvo y de aspecto muy amenazador que enarbola un garrote. De su cuello cuelga una piedra cristalina que arroja haces de luz aterradora.

Se detiene y baja la mirada para contemplarte.

—¿Otro dispuesto a robar mi amuleto? —dice.

Meneas apresuradamente la cabeza.

—¿Yo? ¡Oh, no! No se me ocur...

Pero no te escucha.

—¡Todos los aventureros sois iguales! —ruge—. Pensáis que porque habéis resuelto algún estúpido enigma tenéis derecho a robar a la gente. Permíteme decirte que no me lo robarás.

Se echa hacia atrás la piedra (que momentáneamente se torna de un intenso color azul).

—¡Si quieres conseguirla, tendrás que pasar sobre mi cadáver!

*Claro está que eso puede arreglarse. ¿Pero tanto deseas el amuleto? Este tipo es gigantesco y parece que tendrás que pelear sin EJ, demasiado acobardada esta vez. Si quieres seguir adelante y probar, pasa al 81. Pero también puedes olvidarte de la pelea (y del amuleto), entonando las mágicas palabras: «Perdón, me equivoqué de sección» y volver al **8** para elegir un nuevo destino en el mapa o explorar en el 26 las tiendas de campaña.*



—¡Para conseguir el amuleto, tendrás que pasar sobre mi cadáver! —ruge el gigante.

71

—¡Sub hoc signis vincimus! —proclaman los esqueletos, voceando así el ominoso grito de guerra latino cuando te lanzas contra ellos.

—¡Os haré pedazos! —replicas, lanzando un grito de guerra sajón igualmente ominoso.

Y así comienza la pelea.

Cada esqueleto se halla perfectamente equipado con 30 PUNTOS MORTALES y las mohosas espaditas te causarán un daño adicional de 2 puntos pero, aparte de eso, no tienes mucho de qué preocuparte. Si los guardias te matan, pasa al 14. Si sobrevives, podrás cruzar en el 82 la puerta que defendían.

72

Empleando tus mejores y más taimadas técnicas de caza, por las que te has hecho mundialmente famoso, te deslizas por la planicie hasta la manada de caballos salvajes.

Que advierten al punto tu presencia y se lanzan al galope entre murmullos que se parecen sospechosamente a risitas de burla.

Cabe, sin embargo, que estos arrogantes equinos no se rían durante mucho tiempo. Lanza dos dados al instante. Si sacas 2, 3 ó 4, sus carcajadas serán ensordecedoras porque no tendrás posibilidad alguna de alcanzar a los caballos y puedes muy bien abandonar la caza para encaminarte a la aldea en el 61, a los farallones en el 68 o simplemente dirigirte hacia el sur hasta el 77. Si sacas 5, 6 ó 7, vuelve a lanzar los dados. Si sacas de 8 a 12, te encontrarás (un tanto jadeante) en el 83.

73

—¿Ochnatoberlochnaburry? —observas diplomáticamente—. Ni loco iría yo a un lugar tan asqueroso.

Ante esas palabras todo el contingente de escoceses cae sobre ti con odio en sus corazones y un brillo asesino en sus ojos, proclamando que has ofendido a su querida Ochnatoberlochnaburry.

En circunstancias normales no podrías hacer frente a tantos individuos, pero están tan cargados de whisky que tienes alguna probabilidad de sobrevivir. Lanza dos dados; si sacas de 8 a 12, te verás, un tanto magullado, en el 84. Si sacas cualquier otra cosa, te verás, un tanto muerto, en el 14.

74

La puerta cae hacia adentro entre un terrible estruendo y, antes de que puedas recobrar el equilibrio, algo delgado, blanco y horrible salta hacia ti, chillando:

—En este lugar haces un ruido espantoso. Y eso es horroroso. Porque si no puedo salvarte, en la tumba acabarán por encerrarte. ¡Y eso sería terminar en mala parte!

¿Acabarán por encerrarte? ¿Qué clase de ripios son ésos? Cuando aciertas a responderte, la sangre se te hiela en las venas. Sólo un ser en todo el planeta sería capaz de lograr tan abominables versos: el Diablo Poético... ¡Que acaba de apoderarse de una de tus manos!

Puedes morder al instante la mano que te sujeta en el 79, hacerle una astuta llave de judo en el 89 o quedarte tan tranquilo y ver lo que sucede en el 99.

75

Cuando pronuncias el mágico número la puerta estalla (algunos efectos de magia pueden parecerte muy violentos si no estás acostumbrado). Te quedas de una pieza. Tras la puerta se extiende una habitación pequeña, repleta de más botín del que hayas podido ver desde que irrumpiste en la cámara del tesoro de la tumba de Grott. Las monedas de oro forman en el centro de la estancia un enorme montón sobre el que se alza una estatua en jade y de tamaño natural de una mujer oriental muy gorda, bizca y un tanto desvestida, que parece roer un fémur humano. Tras el montón hay joyas de las más diversas formas, cada una de las cuales valdría posiblemente para pagar el rescate de un rey. En el extremo más alejado están tos deshilachados restos de una alfombra que posiblemente tiró algún aventurero previo para aligerar su carga.

Una consideración que no deberás tomar a la ligera, dado que existen límites al volumen del tesoro que te llevarás en una aventura. Puedes cargarte de oro y joyas en el 85. Si prefieres marcharte con la estatua en jade de tamaño natural, pasa al 95. También puedes dejar ambas cosas para llevarte al 105 el pedazo de alfombra deshilachada.



Sobre el montón de monedas de oro se alza una estatua de jade escasamente vestida.

76

Avanzas con audacia. De repente, todo es ruido y alboroto. Las gentes más diversas entran y salen del castillo: campesinos con carros cargados de vituallas, lavanderas que portan cestos de ropa blanca, buhoneros con bandejas de baratijas llamativas, pasteleros que huelen a masa y a salsas, comerciantes que llevan de las bridas los caballos de sus carros, soldados fanfarrones que se jactan con exageración de los dragones que han matado y de las doncellas rescatadas, nobles de alegres ropajes.

—O sea que decidiste unirte a nosotros —dice el guardia que te habló antes-—. Pasa entonces.

—Excúseme —declaras cortésmente, puesto que la cortesía es gratis—. ¿Pero en dónde estoy exactamente?

—En el castillo del Regnum Piscator —responde el guardia con bastante educación.

—¿El Regnum Piscator? —repites.

—El Rey Pescador —traduce el guardia—. Estarás del todo a salvo. Como en realidad no existe, aquí no pueden matarte.

Esto parece ciertamente muy satisfactorio. Pasas bajo el alzado rastrillo a través de una entrada que ya no parece una boca abierta y entras...

En el 86 realmente.

77

Caminas... caminas... caminas... caminas...

Esta estúpida llanura parece que no termina nunca. Desde luego el reflejo del agua que viste en el lejano horizonte no está ahora más cerca. Andas fatigosamente kilómetro tras kilómetro, hora tras hora, días tras día, semana tras semana, mes tras mes, muerto de hambre... *Este viaje te priva nada menos que de 25 de tus preciados PUNTOS VITALES. Si eso te mata, pasa al 14. Si no es así, enfurécete al saber que de algún modo has conseguido volver exactamente al lugar del que partiste, cerca de la salida del paso septentrional. Hacia el sureste hay una manada de caballos salvajes que aún pastan en el 72; hacia el oeste se alzan los elevados farallones del 68; hacia el este existe una pequeña aldea en el 61 mientras que al sur puedes distinguir un atisbo de agua; si eres verdaderamente idiota, puedes tratar de llegar hasta allí caminando hacia el 77.*

78

—Un combate excelente y deportivo —exclama MacHoot, desatando sus tobillos que habías anudado tras su oreja izquierda—. Tocaré ahora un poco.

Dicho y hecho. Extrae de su escarcela escocesa una monstruosa gaita y se pone en marcha hacia la aldea al son agudo del instrumento que gime como una bruja demente.

Le sigues, un tanto inquieto, sólo para ver que unos instantes después se te unen aquellos miembros de la delegación beoda que aún siguen conscientes. Cada uno de ellos canta a voz en cuello y desafinando terriblemente una horrible balada de las montañas de Escocia:

¡Oh, el brezo, el pudín y la perdiz en los páramos.
Y MacPip ha vencido a MacHoot en la cañada
Y el sonido de la gaita a la puerta del monstruo de Loch Ness
Y las colinas rebosantes de hombres en marcha!

Rojo de vergüenza, tratas de pasar inadvertido entre ellos y entras en la aldea en el 106.

79

¡Croc! Es el sonido de tus dientes cuando se hunden en la mano que te amordazaba. *¡Ayyyyy!* Es el sonido del Diablo Poético, clamando de dolor. *¡Clac!* Es el sonido de los colmillos del Diablo Poético cuando desgarran como un poseso tu cuello. *¡Plof! Es el sonido que haces al caer en el 14.*

80

Penetras en el castillo, esquivando con cuidado los montones de cascotes. Pero no con el suficiente, puesto que el suelo cede bajo tus pies, enviándote a las más negras profundidades.

Al precio de 10 PUNTOS VITALES. Si esto te mata, pasa al 14. En caso contrario, enderézate y mira en torno de ti en el 87.

81

—¡Ay de ti, calvito! —gritas al lanzarte valientemente contra él, resuelto a hacerle pedazos con tus manos, ya que tu condenada espada se ha acobardado...

—¡Yo no me he acobardado! —susurra EJ—. Sencillamente estoy descansando un poco. Eso es todo... ya que tu condenada espada está descansando un poco.

Incluso con la ayuda de EJ, sería difícil manejar al gigantesco Knar. Posee nada menos que 50 PUNTOS VITALES (una imposibilidad para cualquiera que no sea un gigante), ataca con éxito sacando 5 o más y logra un daño adicional de 4 puntos con ese enorme garrote que arrastra. Sin EJ necesitarás al menos sacar 6 para asestar un golpe y no te anotarás ningún daño extra. Si el Knar te mata, como parece virtualmente seguro, pasa al 14. Pero si se impone tu increíble pericia guerrera (por no hablar de tu extraordinaria suerte), las cosas pueden parecer un poco mejor en el 88.

82

Abriéndote paso entre el montón de huesos, empujas la..., giras el pomo y empujas la..., tratas de abrir la...

¡Vaya estafa! ¡Después de hacer pedazos a los dos flacos, ahora resulta que la puerta está cerrada con llave!

—No, no lo está.

Cerrada con llave a cal y canto después de las fatigas que has pasado para...

—*No está cerrada con llave.*

... acabar con los guardias y... ¿Ha dicho alguien algo?

—*¡Sí!*

Miras en torno de ti para determinar de dónde procede esa vocecita (que en realidad más parece surgir de dentro que de fuera de tu cabeza), pero nada puedes ver que explique lo que sucede.

—*Se trata de una puerta mágica* —declara la voz—. *No se abre hacia dentro ni hacia afuera. Tendrás que levantarla y sólo podrás conseguirlo si sabes cuánto pesa.*

—¿Cuánto pesa? —dices en alta voz, preguntándote si en realidad estás hablando solo.

—*Diez kilos más la mitad de su peso* —declara la vocecita.

Parece bastante sencillo. Multiplica el peso en kilos por 10, divide el resultado por 2 y vete a la sección cuyo número te indique; así conseguirás pasar mágicamente la puerta. Claro está que si yerras en el cálculo, te habrás perdido.



83

¡Por Gilganesch (como son dados a exclamar los aventureros mesopotámicos)! ¡Has capturado un caballo! Se reía tanto de tu modo de acercarte que cayó de espaldas, lanzando sus cascos al aire. Así has podido atraparlo.

—Buena captura —dice el caballo mientras se endereza, pero todavía riéndose un poco al recordar lo sucedido.

—¡Puedes hablar! —exclamas asombrado.

— Sólo el inglés —explica el caballo—. Por lo demás, no soy precisamente un lingüista.

—¡Pero los caballos no pueden hablar! — declara EJ.

—¡Tampoco las espadas! —replica el caballo—. Así que yo no oí lo que dijiste y tú no puedes oírme diciéndote que no oí que tú dijeses nada.

—Perdón —intervienes antes de que se organice una verdadera gresca entre tu espada parlante y tu caballo parlante—. ¿No te importaría llevarme a alguna parte?

—Puedo llevarte hacia el sur, que es a donde yo iba —declara el caballo—. De otro modo, nada.

Si te agrada ese viaje al sur, acepta la generosa oferta del caballo en el 90. Si prefieres la independencia y la miseria, puedes optar por seguir andando hacia el sur hasta el 77. También puedes olvidarte por ahora de todo lo referente al viaje al sur y encaminarte a la aldea del 61 o examinar los farallones en el 68.

84

Te abres paso entre montones de cuerpos (realmente no se trata de cadáveres; sólo sobreviviste a la pelea porque la mayor parte del contingente escocés se vino abajo por obra del licor) y apartas a los pocos que aún se tienen en pie (aunque titubeando).

Pese a tu desdén por la impronunciable aldea, aún puedes cambiar de opinión e ir hacia allá, si pasas al 66. Alternativamente desde luego, te hallas en libertad de examinar los farallones en el 68, de perseguir a los caballos en el 72 o de ponerte en marcha hacia el sur en el 77.

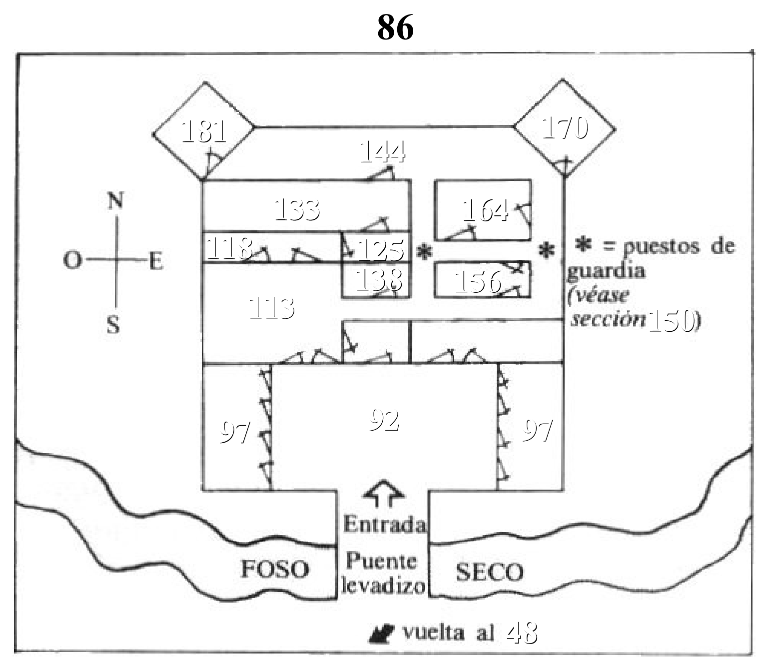
85

Tras haber llenado de monedas todos tus bolsillos y todos los recipientes de que dispones, sales tambaleándote de la cámara del tesoro y regresas lentamente por la gatera hasta la cueva.

Sentado en el suelo de la gruta, te descargas de tu peso y empiezas a contar el botín, tarea que te llevará mucho tiempo, pues no en balde te has apropiado de 72.344 monedas de oro, lo que no es precisamente una tontería.

Ahora tendrás que decidir si quieres explorar la otra gatera en el 60 o abandonar la cueva en el 91.

86



*Ahí tienes tu castillo, Pip. Penetras, lo que no deja de ser curioso, por el lugar señalado como ENTRADA. El sido al que te dirijas después, es cosa tuya. Pero debes proceder lógicamente. Si, por ejemplo, te hallas en el **92**, puedes optar por visitar el **97**, el **101**, el **107** o el **113**, pero no saltar directamente, por ejemplo, al **133**. Si experimentas un ardiente deseo de abandonar el castillo y te encuentras en disposición de regresar por el puente levadizo, puedes volver al **48**.*

87

Este no es, Pip, el lugar más atrayente que hayas conocido en tu vida. Está oscuro, huele a humedad y a moho y exhala podredumbre y antiguos sufrimientos. Te hallas en un corredor de paredes y suelo revestidos de losas de piedra con verdín, hongos y un repulsivo musgo leproso. La única luz procede del agujero del techo por donde caíste.

Puedes trepar hasta esa abertura para salir de aquí (si es que te queda algo de sentido común) y reconsiderar tus opciones en el 57, Pero si insistes en explorar esta pequeña pesadilla subterránea (y correr el riesgo de contraer alguna odiosa enfermedad, como tu madre sería la primera en decirte) lo que has de hacer es pasar al 93.



Este no es el lugar más atractivo que hayas encontrado en tu vida.

88

El corpachón del Knar se disuelve en un silencioso relámpago verdiazulado, dejando tras su gigantesco garrote una botella sorprendentemente grande en la que se lee:

EL MEJOR BRANDY MEDICINAL FRANCÉS
(Made in Japan)

y aquel atractivo amuleto que lucía en su cuello.

Observas el garrote con interés..,

—¡Eh, un minuto! —protesta EJ.

—Apuesto cualquier cosa a que no se acobardaría... a que no se tomaría un pequeño descanso cuando yo más lo necesitase —observas inocentemente.

—No, y tampoco hablaría —replica hosca EJ.

Pero el garrote es demasiado grande para que pueda empuñarlo alguien de tu talla, así que te vuelves de mala gana al brandy y al amuleto.

Ambos constituyen hallazgos muy valiosos. El brandy francés de fabricación japonesa es de tal calidad que un trago te devolverá inmediatamente todos tus PUNTOS VITALES y aunque el Knar ha bebido un tanto, quedan cuatro tragos en la botella. Presenta, sin embargo, un inconveniente: un trago basta para emborracharte (aunque eres desde luego un aventurero irlandés), así que automáticamente fallarás uno de cada tres ataques en tu próximo combate. El amuleto del Knar no ofrece desventajas. Lanza dos dados y dobla el resultado para determinar cuántas dosis médicas quedan. Con cada dosis puedes:

** Lograr en PUNTOS VITALES lo que marque el lanzamiento de dos dados o*

** Añadir 2 puntos de daño a todo lo que puedas lograr en un determinado combate o*

** Crear mil monedas de oro que sumar al botín con que ya cuentes o*

** Añadir o sustraer un punto a cualquier tirada de dados que puedas hacer de modo que optes por el resultado más favorable o*

** Doblar tus probabilidades de conseguir una Reacción Amistosa de manera tal que pruebes dos veces en lugar de una sola para lograrla o*

** Aumentar tus probabilidades de dejar fuera de combate a un enemigo, elevando la cifra del KO de 5 a 10.*

¡Menudo amuleto! Vuélvete ahora al 20 antes de que lo pierdas.

89

Rápidamente te dejas caer sobre una rodilla, giras sobre tu pie derecho, lanzas hacia atrás tu mano izquierda, flexionas el brazo izquierdo, hundes tu hombro derecho, echas hacia adelante todo el peso de tu cuerpo, aferras la mano que oprime tu boca y, empleando la fuerza superior de tu adversario, le envías por la puerta hasta casi quince metros pasillo adentro.

Por desgracia estaba mordiéndote en ese instante en el cuello y se ha llevado consigo un buen pedazo de tu garganta. *Otra vez te has pasado de listo. Hala, al terrible 14.*

90

Subes al lomo del caballo.

—Arre —dice malignamente EJ. El caballo se vuelve y la observa por un momento. Luego emprende una carrera hacia el sur como murciélago escapado del infierno. Echas tus brazos en torno de su cuello y consigues no salir despedido.

Tras un período de tiempo increíblemente breve el caballo parlante se detiene a la orilla de un ancho lago.

—De aquí no paso —dice—. Todo el mundo abajo.

—¿En dónde estamos, caballo? —preguntas mientras te deslizas de su grupa.

—Me llamo Cecil —dice el caballo—. Y te encuentras en la orilla septentrional de Loch Ness.

—¿Loch Ness? —repite EJ—. ¿No es ése el lago que tiene el...?

—Sí —replica Cecil al punto—, pero no pronuncies la palabra. Ese *hum, hum* se come

caballos enteros. Y espadas también, viniendo al caso. Y aventureros. Así que ten cuidado.

Contemplas las sombrías aguas de Loch Ness preguntándote, no por vez primera, por el sentido de tu vida. ¿Qué estás haciendo aquí? ¿A dónde vas? ¿De dónde vienes? ¿En dónde acabará todo?

—Supongo que no sabrás nada de la Legión de los Muertos —preguntas a Cecil, un poco a la desesperada.

—Pues claro que sí —responde Cecil—. Esa maloliente turba pasó días enteros tratando de capturar mi manada. Naturalmente no lo consiguieron. Su nuevo cuartel general se halla bajo tierra al otro lado del lago. Solían morar en un laberinto de cavernas un tanto al norte, pero se trasladaron, dispuestos a asolar Avalón, asesinar al rey Arturo y a sus caballeros, arrasar Camelot y hacer leña de la tabla redonda.

Resopla.

—Desde luego el único que *realmente* se ocupa del asunto es un idiota llamado Pip, que goza de gran fama. Pero no te puedes ni imaginar lo que piensan hacer con ese Pip.

—¿No, eh? —inquieres alarmado.

—No —añade Cecil con firmeza—. Tengo que marcharme ahora.

Se alza sobre sus patas traseras y, tras un cordial relincho, se lanza al galope hacia el norte.

Dejándote la tarea de averiguar cómo cruzar el lago. En el caso de que lleves contigo una embarcación, puedes botarla en el 94. Si tienes una alfombra volante quizá prefieras ir por los aires, pasando al 103. Si careces de tales medios o quizá sientes ganas de un baño refrescante, puedes echarte a nadar. Lánzate (primero la cabeza) en el 112.

91

Comienzas a salir de la cueva.

Es bastante más difícil de lo que parece, puesto que ahora cargas con tantas monedas de oro. Lanza dos dados. Si sacas 7 o más, consigues llegar sano y salvo al terreno familiar del 36. Si sacas menos, caes con pérdida de 15 PUNTOS VITALES. Si eso te mata, vete al 14. En caso contrario, pasa cojeando al 36.

92

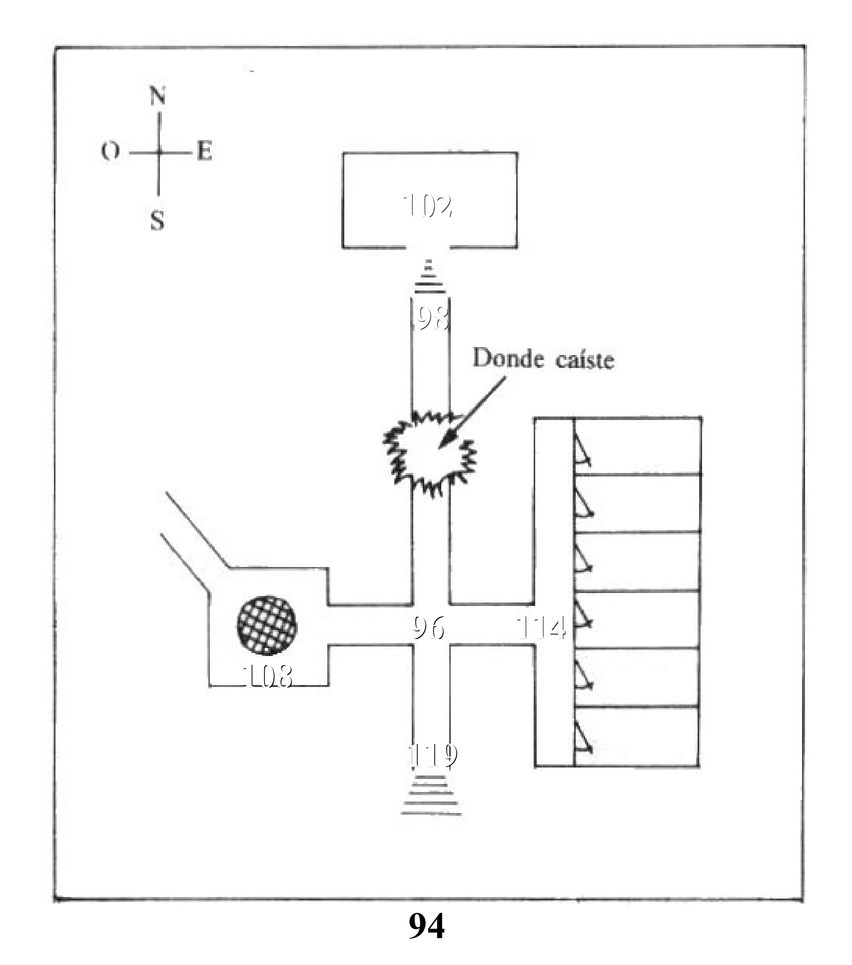
Has entrado en un amplio patio empedrado, tan rebosante de caballos, mulos, asnos, carros y personas que parece la plaza de Glastonbury en un día de feria. De hecho hay ahora un buhonero que vende unos ingeniosos monitos movidos por un aparato de relojería y que parecen capaces de trepar a cualquier parte.

En los muros del este y del oeste hay puertas de madera claveteada de dos hojas mientras que en la del norte aparece una de una sola hoja entre puertas de doble hoja.

Las puertas del este y del oeste conducen al 97. La puerta de una sola hoja del norte lleva al 107, las puertas de dos hojas al 113 y al 101, como puedes ver en el plano del castillo en el ***86****. Dirígete, si quieres, a cualquiera de estas puertas o abandona el castillo y retrocede al 48. Incluso puedes comprar, si tienes dinero, un mono mecánico en el 104.*

93

Ahora ya sabes en donde estás (aproximadamente), aunque eso no lo convierta en un lugar más agradable. Parece como si éstas hubieran sido antaño las mazmorras bajo el castillo. Utiliza el plano para explorarlas pero úsalo como es debido: no puedes, por ejemplo, saltar de tu posición actual al **102** sin ir primero al **98**. Y si llegas al **119** no podrás alcanzar el **108** sin pasar primero por el **96**. Pero sin duda ya te has dado cuenta de eso.



94

—No me agrada esto —murmura EJ cuando lanzas el bote a las turbias aguas del lago.

La ignoras, dado que tiende a marearse en una charca de patos, y te alejas de la orilla. Al cabo de unos instantes una rápida corriente te conduce muy adentro del lago.

—No me agrada esto ni un pelo —dice EJ.

La ignoras, concentrando toda tu atención en gobernar la lancha hasta la orilla del sur.

—Perdóname...

—¡Ahora no, EJ!

—Pero yo...

—¡Ahora no, EJ! Si quieres vomitar, acércate a la borda.

—Pero Pip, hay...

—Mira EJ... —te vuelves exasperado y encuentras a un palmo de narices la vidriosa mirada del Monstruo de Loch Ness que se ha alzado como una pesadilla inmediatamente detrás de tu lancha.

—Intenté advertirte —murmura EJ—. ¿Me escuchaste? ¡Ah, no! Todo fue «Ahora no, EJ» y «Cállate, EJ» y «No me molestes, EJ». Hubiera bastado un poco de cortesía. ¿Pero ibas a cuidar de mostrarla? Pues claro que no. Estabas demasiado ocupado con tus propios asuntos. ¡Y mira ahora las consecuencias de tus actos!

Mátala más tarde, Pip. Ahora mismo estás harto atareado con el monstruo. Puedes asestar el primer golpe en el 109 o tratar de charlar amablemente con la bestia en el 117.

95

¡Qué decisión tan necia! La estatua de jade ha cobrado vida como casi siempre suelen hacer en aventuras de este tipo las estatuas horribles de tamaño natural. Por todos los diablos, Pip. ¿Pero es que naciste ayer? ¡Nadie que esté en su sano juicio se acerca en una aventura, si puede evitarlo, a

una estatua de tamaño natural!

¡Bájame! —grita la señora gorda, golpeándote en la cabeza y en los hombros con el hueso humano que roía antes—. ¡Bájame, bestia!

—Señora —empiezas a decir—. Le aseguro...

Pero es inútil que le asegures nada.

Y no dejará de golpearte en la cabeza a no ser que hagas algo pronto. Puedes, desde luego, pelear con ella a muerte en el 110. O echar a correr como un loco, pasando al 120.

96

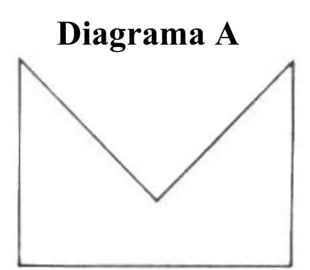
Has llegado a una especie de encrucijada de los corredores de las mazmorras, con pasillos que se dirigen al norte, al sur, al oeste y al este. Todos oscuros, mohosos, malolientes y claramente desprovistos de cualquier atractivo. ¡Klonk! Una trampa en forma de T se abre a tus pies y retrocedes asustado de un salto. Te asomas cautelosamente al borde. ¡Qué trampa tan maligna! Abajo hay estacas enhiestas cubiertas de verdín y hongos y con toda seguridad ya venenosas. Qué suerte tuviste al esquivar la trampa. Pero si no se te ocurre algo, no vas a progresar gran cosa a no ser que te dirijas al temible **14**. Buscas apresuradamente un objeto con que cerrar la trampa. Lo único a mano es una losa de extraña forma que no cerrará por completo el agujero, pero a la que puedes cortar y disponer para bloquearlo.

—¿No estarás pensando en utilizarme para cortar esa cosa? —pregunta de repente EJ cuya telepatía progresa por el día—. ¿Eh?

—Bueno, sí —reconoces—. Pero únicamente un pequeño corte. Me bastará con uno solo.

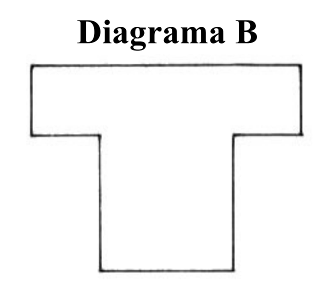
—De acuerdo —accede EJ de mala gana—. Mas sólo uno; de otro modo me declararé en huelga y durante el resto de esta aventura tendrás que valerte únicamente de tus manos para enfrentarte con los monstruos que halles. Puede resultar peliagudo, Pip. Examina a continuación el diagrama A de la losa de extraña forma y el diagrama B de la forma del agujero que tendrás que tapar para cerrar el pozo. Dibuja el diagrama A en una hoja de papel aparte y luego recórtalo cuidadosamente. Después decidirás qué único corte harás que te permita disponer las piezas de modo que se correspondan con el agujero.

Diagrama A



Losa de forma irregular a la que tendrás que dar un solo tajo para cerrar el agujero con sus piezas.

Diagrama B



Agujero de la trampa en forma de T

Si lo logras con un corte, podrás ir sano y salvo al 108, al 114, al 119 o al 98. Si necesitas más de un tajo, también podrás ir a esos sitios pero EJ estará en huelga durante el resto de la aventura y tendrás que pelear contra lo que sea, valiéndote tan sólo de tus manos, un destino mucho peor que la muerte, aunque no creo que ésta tarde mucho en llegarte. Si no eres capaz de resolver de alguna manera el problema, te morirás de hambre. Aguarda un par de semanas y luego pasa al 14.

97

¡Estiércol de caballo!

No, no he querido ser grosero. Se trata sencillamente de que te encuentras en las cuadras del

castillo y el lugar huele a rayos.

—¿Vas a charlar con un caballo? —pregunta EJ.

—¡No seas estúpida! —le dices con severidad, *retrocediendo al **86** para elegir un nuevo punto de destino en el mapa.*

98

Una encrucijada escalera desciende (o asciende, dependiendo del lugar en que te encuentres).

*La cuestión es que subir o bajar resulta arriesgado. A no ser que estés dispuesto a volver por donde viniste, tendrás que lanzar dos dados. Si sacas seis o más recorrerás sin daño la escalera. Si sacas manos, te caerás con la pérdida en PUNTOS VITALES de lo que marque una tirada de dos dados. Si eso te mata, pasa al 14. En caso contrario, puedes continuar hacia el lugar al que te dirigías, siguiendo tu plano del **93**.*

99

Te quedas paralizado. La mano enguantada aún cierra tu boca.

—Ni una palabra —murmura en tu oído el Diablo—. Porque aunque parezca absurdo, puede haber monstruos escuchando. Que te exterminarían sin dudar. Antes incluso de que empezases a luchar.

Gimes, abrumado por tal manera de rimar, pero la mano se aparta de tu boca. Algo es algo. El Diablo te sonríe (es un espectáculo que congela tu sangre) y luego te indica un pequeño armario al final de la habitación.

Evidentemente, quiere que te metas en el armario. Si te parece que la cosa he llegado demasiado lejos, puedes decírselo así, pasando al 111. Si estás dispuesto a meterte mansamente en el armario, vete al 121.



100

La puerta se desliza suavemente para revelar un pequeño cuartel y por añadidura desierto. ¡Vaya chasco! Uno se imaginaría que una habitación guardada por dos esqueletos y una cerradura mágica contendría algo bastante importante: un artificio mágico de inmenso poder, muchos litros de pócimas curativas o, por lo menos, unos cuantos millones en monedas de oro. Pero no. Lo que aquí tienes son literas para dormir, una mesa de madera que hace el oficio de comedor colectivo, unas cuantas sillas desvencijadas, cierto número de taquillas de madera (las más, abiertas y obviamente vacías), un cofre repleto de botas viejas y una espada mohosa de hoja partida.

Si quieres perder el tiempo examinando a fondo este lugar, pasa al 115. De otro modo podrás bajar por la escalera hasta la puerta del 64 o incluso regresar por el angosto pasadizo a la cueva del 46.

101

Es un henil. Para alimentar a los caballos, probablemente.

Puedes explorarlo en el 116 o volver al ***86*** *para elegir en el mapa un nuevo destino.*

102

Por fortuna, éste es un castillo en *ruinas*. De otro modo habrías ido a parar a un lugar muy desagradable. La puerta con herrajes al pie de la escalera cuelga abierta, un tanto desencajada de sus goznes. Tras esa puerta ves los restos de una cámara de tortura bien provista. Lo reconoces al instante puesto que en tus aventuras has visto (desgraciadamente) este género de cosas. Allí están los tornillos para los pulgares y la parrilla. Acá se encuentra la Dama de Hierro. Allá el brasero, ahora apagado y frío. La mayoría de las herramientas se hallan mohosas o podridas, indicando que hace ya mucho tiempo que dejó de utilizarse la cámara. De unos grilletes sujetos al muro cuelga aún el esqueleto de algún pobre desgraciado. Penetras en la estancia y miras en torno de ti, muy consciente, pues no en vano eres un aventurero experimentado, de que en los sitios más improbables cabe encontrar indicios y objetos útiles.

—Si fuese tú, yo no husmearía por aquí —dice una voz áspera a tus espaldas.

Giras en redondo, dejando caer la mano hasta la empuñadura de la espada. Pero no hay nadie.

—¿En dónde estás? —preguntas.

—Pues frente a ti, estúpido. Colgando de este maldito muro como si fuese un cuadro.

¡Es el esqueleto! Retrocedes de un salto.

—¡No te me acerques! —le adviertes muy en serio.

—No seas imbécil —declara el esqueleto—. ¿Qué podría hacerte con manos y pies sujetos por grilletes y los músculos en el estado en que se encuentran? Simplemente pretendía darte un consejo amistoso. En este lugar hay fantasmas.

—¿Fantasmas?

—Sí. Los Fantasmas de la Cámara de los Tormentos. Buen título para un mal libro, ¿eh? Vete antes de que aparezcan los espíritus.

—¿Pero y tú?

—Ah, a mí no me importan. Te vuelves un tanto filosófico cuando tu cuerpo se pudre hasta los huesos. Además estas cadenas ya no me sujetarán mucho tiempo. Unos cuantos siglos más y la herrumbre las romperá. Entonces podré volver a mi casa para ver a la mujer y a los chicos, a lo que quede de ellos.

—¡Ni muchísimo menos! ¡Ahora mismo cortaré las cadenas con mi fiel espada! (Y por una vez EJ ni siquiera protesta, puesto que evidentemente le han emocionado las palabras del esqueleto.)

—Si te detienes a bajarme, los fantasmas te pillarán sin duda alguna —dice el esqueleto, encogiéndose de hombros.

¿Qué vas a hacer ante este dilema? Puedes tratar de soltar al esqueleto en el 122 o librarte de todo riesgo, retrocediendo por el plano hasta llegar al 93.



—Si te detienes a soltarme, los espíritus se apoderarán de ti —observa el esqueleto.

103

—¡Oh, no! —gime EJ, tornándose verde cuando la alfombra se eleva y vuela sobre las amenazadoras aguas de Loch Ness. Bajo tus pies emerge del agua y trata de alcanzarte una monstruosa cabeza al extremo de un cuello sinuoso. Pero es en vano puesto que vas demasiado alto.

—¡Magnífico! —exclamas cuando la alfombra se inclina, remontándose aún más; tras lo cual EJ se pone aún más verde. Pero antes de que sus trastornos puedan producirle algo serio (como herrumbre) la alfombra desciende suavemente sobre la orilla meridional del lago.

Dejándote en el 123 ante una realidad más bien espeluznante.

104

—Perdóneme, señor —dices cortésmente—, ¿cuanto vale un monito de relojería?

—¿Cuánto tienes? —pregunta el buhonero, gitano a juzgar por su apariencia, que te mira de arriba a abajo.

—No mucho —mientes—. Unos céntimos más de lo que habría en la tumba de un pobre.

—A mí me pasa lo mismo —declara el buhonero—. Por eso tengo que cobrar 1.000 monedas de oro por cada uno de estos monos.

¿Todo eso por un miserable mono? ¡Y ni siquiera de carne y hueso! Por 1.000 monedas de oro tendrían que darte por lo menos un par de gorilas. Aun así, si las tienes y estás dispuesto a pagarlas, pasa al 124. Si no las tienes o no quieres pagarlas, pasa al 86 (recordando que te hallabas en el patio del castillo, en el ***92****) y eliges un nuevo destino.*

105

Te acercas a ese pedazo de alfombra vieja, pretendiendo quizás utilizarla para llevarte cierta cantidad de monedas de oro. Pero cuando tus manos tocan el tejido sucede algo terrible. Estalla un relámpago verdoso que en un instante convierte en escorias hasta la última moneda de oro. Miras en torno a ti, abrumado. Adiós a todo ese maravilloso oro. Y esta alfombra no la querría siquiera un carbonero. Aunque todavía está la estatua de jade de tamaño natural que podría ser muy valiosa si...

La estatua de jade se desploma convertida en polvo.

... tuvieses un medio de pegar todas esas partículas de polvo. Gimoteando, empiezas a darte con la cabeza en el muro más próximo.

La alfombra salta de tu mano y se desliza entre tu cabeza y la pared.

Dejas de golpearte y la contemplas con incredulidad.

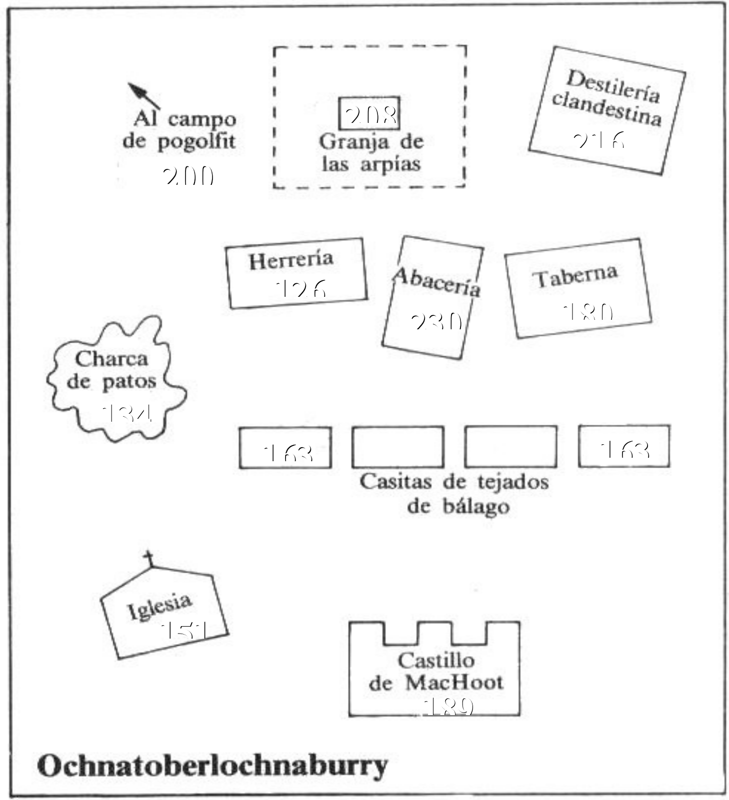
—-¡Es una alfombra volante, Pip! —dice sorprendida EJ.

—Creo que tienes razón —reconoces, contemplando la levitación de la alfombra.

Pues claro que lo es. Si te sientas en esa alfombra harás palidecer de envidia a todos los personajes de las Mil y Una Noches y podrás trasladarte a lugares a los que de otro modo sería difícil o peligroso llegar. Un hallazgo fascinante y potencialmente útil (y que deberías emplear cuando llegue el momento de abandonar este laberinto que exploras ahora). Mientras tanto, vete a la cueva del 46 y escoge otro destino.

106

Este es el pueblo peor trazado que hayas visto nunca; parece como si quienes lo concibieron hubiesen estado borrachos, y probablemente lo estaban. Como has llegado hasta aquí más o menos en una pieza, eres libre de explorar cualquier punto que aparezca en el plano. Si deseas marcharte, puedes examinar los farallones en el 68, perseguir a los caballos salvajes en el 72 o dirigirte a pie hacia el sur por el 77.



107

—Buenas tardes. ¿O es por la mañana?

Cuando abres la puerta, un hombrecillo arrugado que, sentado ante una mesa, come pan y queso, alza la vista hacia ti.

—Perdóneme —dices, siendo evidente que has irrumpido en la residencia particular de alguien.

—No tiene importancia —asegura el hombrecillo—. ¿Trae usted un caballo?

—Pues, no...

—Entonces no me necesita —declara cordialmente el hombrecillo—. Yo soy el caballerizo. Muchísimos visitantes acaban aquí, creyendo que esto es el salón del trono, pero no lo es. Al salón del trono se va por la puerta siguiente. Al menos allí está la antesala, que será lo más lejos que llegue por culpa de la burocracia. ¿Le apetece un poco de queso?

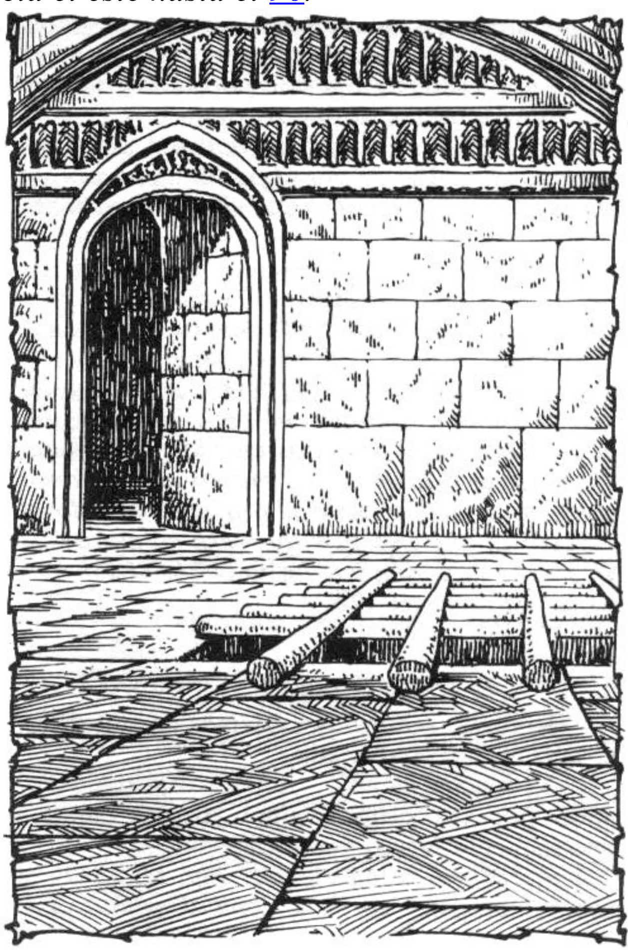
—No, gracias —dices apresuradamente, alejándote de este simpático caballerizo y cerrando la puerta tras de ti.

Así que vuelves al 86 para elegir un nuevo destino.

108

Has entrado en una estancia bastante grande, de por lo menos nueve por nueve metros, con una salida que conduce hacia el noroeste y, en el centro del suelo, un enorme pozo cubierto por una reja de barras de hierro.

Puedes examinar más atentamente ese pozo enrejado en el 127, ir por el pasillo del noroeste hasta el 135 o continuar hacia el este hasta el 96.



En el centro de la estancia una reja cubre un pozo.

109

¡Zas! hace EJ (impulsada por tu fuerte diestra) cuando atacas al horrible ser.

Que tiene 50 PUNTOS VITALES, sólo necesita sacar 4 para asestar un golpe y consigue un daño adicional de 3 puntos en cada dentellada. Un adversario formidable, puesto que la única buena noticia que hasta ahora has recibido al respecto es que eres tú el primero en atacar. Si Nessie te mata, húndete hasta el 14. Si sobrevives, te verás en el 128.

110

—¡Ríndase, señora!—exclamas cortésmente, lanzándote contra ella.

—¡Ni mucho menos! —replica a gritos, revelando por vez primera unos dientes caninos especialmente largos y puntiagudos.

A juzgar por la apariencia, Pip, las cosas se ponen mal. Esta gorda y caníbal estatua animada de jade semeja la gorda y caníbal estatua animada de una vampiresa. Si tienes una talla en jade de un diente de ajo, podrás aniquilarla al instante. En caso contrario, te verás metido de inmediato en un duro combate. La Vampiresa de Jade posee 30 PUNTOS VITALES, asesta un golpe sacando 5 o más y causa un daño adicional de 1 punto con ese fémur letal. Pero todo esto representa la parte más insignificante del problema, puesto que si consigue asestarte tres golpes sucesivos entran en juego sus talentos vampirescos y perderás 2 PUNTOS VITALES en cada nueva sección que visites a partir de ahora hasta el final de la aventura o hasta tu muerte (veremos qué llega antes). Si sobrevives a esta catástrofe (sea cual fuere tu estado de salud), pasa al 129. En caso contrario, al menos no perderás más PUNTOS VITALES en el 14.

111

—¡No estoy dispuesto a entrar ahí! —murmuras.

—¡Pues tienes que meterte! —susurra el Diablo Poético.

—¡Ni mucho menos! —replicas en el mismo tono.

Tras lo cual el Diablo, cuya impaciencia no soporta evidentemente las discusiones prolongadas, te lanza al pasillo y cierra la puerta de un golpe.

Lo que te obliga a volver al 64 y a considerar tus opciones.

112

¡Splaashzip! Es el sonido de tu lanzamiento al Loch Ness y luego comienzas a nadar en esas lóbregas aguas como si alguien hubiese atado un motor fuera borda a tu trasero. Pero por rápido que avances, parece que no vas con la suficiente rapidez. Cuando estás ya cerca del centro del lago te das cuenta de que algo nada a tu izquierda. Te vuelves y tus ojos se clavan en los del Monstruo de Loch Ness, que se ha alzado del agua como en una de tus peores pesadillas. *Si eres verdaderamente rápido podrás emplear a la querida EJ en el 109. Pero si te sientes benévolo (y estúpido) siempre puedes tratar de hablar con el monstruo en el 117.*

113

Has entrado en un patio cerrado, más pequeño que el que encontraste tras penetrar en el castillo y sustancialmente con menos personas. Hay puertas de doble hoja tanto en el muro del norte como en el del sur, un pasillo que se encamina hacia el este. Al sur de este pasillo se abre una puerta en la pared del este. Mientras observas lo que hay en torno a ti con la típica mirada que adoptan los aventureros cuando aún no han decidido a dónde irán, se te acerca un individuo vivaracho y de barba gris, no muy diferente de Merlín en muchos aspectos.

—¿Estás aquí para obtener audiencia del rey? —te pregunta ásperamente.

¿Has venido a eso? Una respuesta positiva te lleva el 130. También puedes optar por seleccionar otro destino en el mapa del ***86****.*

114

Te hallas en un pasillo que se extiende en dirección norte-sur y al que se abren nada menos que seis sólidas puertas, cada una con un ventanuco enrejado a la altura de la cabeza. Una rápida investigación de estos ventanucos muestra unas habitaciones en la oscuridad, de modo tal que no tienes medio de saber si están ocupadas.

Sin embargo, las puertas resultan muy fáciles de abrir desde este lado, así que pronto podrás enterarte de lo que quieres saber. Por conveniencia denominaremos «A» a la celda más al norte, «B» a la siguiente y así hasta la «F». Para abrir cada puerta procede de la siguiente manera: A, pasa al 131; B, pasa al 136; C, pasa al 141; D, pasa al 147; E, pasa al 153; F, pasa al 160. Alternativamente desde luego, puedes emplear tu plano del ***93*** *para volver por donde viniste.*

115

¡Loados sean los dioses! (como son dados a exclamar los aventureros indios). ¿Verdad, Pip, que siempre resulta rentable inspeccionar a fondo? ¡Aquí estabas tú, medio pensando ya en tirar la toalla y volver a tu casa cuando de repente descubres en una de las taquillas cerradas una orden del día de la Legión de los Muertos! Y una orden en regia puesto que tiene todos los lacres y sellos con la insignia oficial del buitre y el lema de la Legión:

BRUTUS ET ERAT

¡Qué hallazgo tan sorprendente! Apresuradamente abres el sobre. ¡Sólo para descubrir que el condenado amanuense ha redactado la orden en clave!

¡BZLLZQZCHZR LLTDQSÑR! BÑLLÑ OQDOZQZBHÑM Z MTDRSQÑ ZSZPTD Z ZUZKÑM GDLLÑR CHD ZUZMYZQ GZBHZ DK RTQ X DRSZAKDBDQ TM MTDUÑ BTZQSDK FDMDQZK LLZR ZLZ CHD KÑC MDRR. KZ DMSQZCHZ RD GZLZQZ LLZFHBZLLDMSD FTZSCHZCHZ ODQÑ KZ BÑMSQZRDNZ RD BÑMEHZQZ ZK LLÑMRSQTN CHD KÑC MDRR Z PTHDM RD KD DMBZQFZQZ PTD MÑ KZ CHHFZ Z MZCHHD RH MÑ DR Z BZLLAHÑ CHD TM AÑLÑ QDLDMÑ CHD CÑBÑKZSD CHD KZ SHZ VÑAAKX. ZRH DRSZQZ Z RZKUÑ CHFK ZBÑRÑ CHD DWSQZNÑR MTDRSQÑ BTZQSDK FDMDQZK ZK SHDLLOÑ PTD OÑCHQZM DMSQZ KÑR KDFHÑMZQHÑR QDSQZRZCHÑR

Contemplas el papel, profundamente abatido; y no porque te preocupe el hecho de que se encuentre en clave (ya que eres un aventurero cuya inteligencia y penetración sólo admiten parangón con tu ingenio, tu encanto, tu excelente apariencia y tu espléndida destreza en el combate), sino en razón de la firma que figura al pie del documento. Esa enrevesada escritura resulta inconfundible. La orden del día de la Legión se halla firmada por el...

¡General Merlín!

Si el choque de esta revelación te mata, pasa al 14. En otro caso es posible que desees examinar escaleras abajo la puerta del 64 o volver al 46 por el angosto pasadizo que lleva a la cueva.

116

¡Sacrée chance, Pip! (como son datos a exclamar los aventureros franceses). Qué pérdida de tiempo esto de buscar a conciencia. Porque aquí hay muchísimo heno, pero nada más.

Así que lo único que puedes hacer es quitarte las pajas del pelo y volver al ***86*** *para elegir en el mapa un nuevo destino.*

117

—Hola —le dices cortésmente—. ¿Sabía usted que algunos le consideran realmente un ser mítico? No yo, desde luego. Siempre creí que usted era un monstruo genuino. Bueno, no un monstruo exactamente, ni muchísimo menos un monstruo, sino un genuino plesiosaurio. Eso es lo que pensaba, un ser antidiluviano, aguardando a ser descubierto por sir Peter...

—¿En dónde está mi bollo? —pregunta el monstruo.

Miras sorprendido a ese lagarto excesivamente desarrollado.

—¿En dónde está el qué?

—¡Mi bollo! —exclama el monstruo irritado—. No te daré la contraseña si no recibo mi bollo.

¿Bollo? ¿Contraseña? Si llevas contigo un bollo, pasa al 132. En caso contrario, este nervioso monstruo parece perfectamente dispuesto a dejarte pasar al 123.

118

Hay aquí unas cuantas personas, casi todas sentadas en sillas de madera dispuestas a lo largo de las paredes. Atareados funcionarios de calzón negro con negro bastón (los funcionarios, no los calzones) van de aquí para allá.

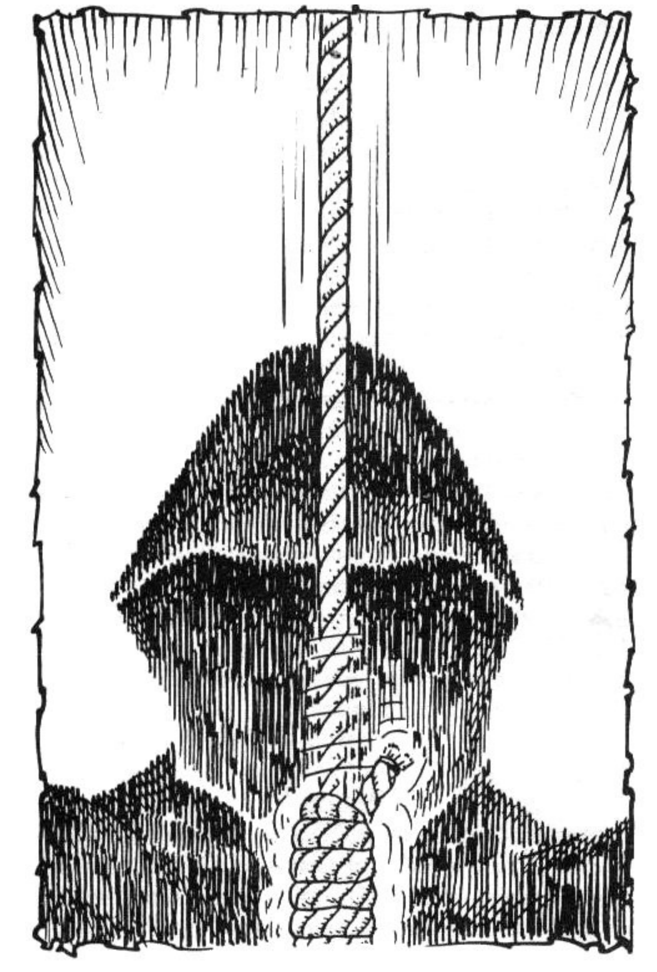
—Siéntese —te dice uno, acercándose a ti. Y te hace un gesto—. Ahí, en el 137.

*También puedes optar por dirigirte a cualquier sección accesible de tu mapa del **86**.*

119

Asoma la luz del día por lo alto de esa escalera, no hay duda al respecto. Puedes verla incluso al pie del tramo. Pero también eres capaz de advertir que la escalera se encuentra en un estado lamentable y que tal vez resulte peligrosa.

*Tendrás que resolver si subirás, pasando al 139 o si volverás a tu plano del **93** para dirigirte a otro sitio.*



120

¡Booom! Ese es el ruido que haces al romper la barrera del sonido en tu huida de esa irritada y gorda estatua animada de jade. *¡Craaack!* Ese es el ruido que hace el techo al comenzar a desplomarse a causa de las vibraciones. *¡Ayyyy!* El ruido de la señora gorda al ser enterrada bajo toneladas de cascotes. *¡Uf!* El ruido que hace un audaz aventurero al comprobar que también ha quedado enterrado todo el oro. *Pero puedes considerarte afortunado, ya que no has sido sepultado. Regresa, por tanto, al 46 para elegir otro destino.*

121

Con la clara sensación de que estás cometiendo una estupidez, te introduces en el armario. El Diablo se mete tras de ti y cierra la puerta.

—¡Ya está! —dice, respirando hondo—. ¡Así es mejor! Resulta mucho menos probable que nos escuchen.

—¿Quiénes?

—ASLM —masculla sombríamente el Diablo.

—¿Y qué es eso?

—Agentes Secretos de la Legión de los Muertos. Espías. Y muy buenos. Pero no pueden entrar aquí por obra del sortilegio que he escrito en la pared.

Te lo señala. En la pared figuran las siguientes palabras místicas:

IUQA ED AREUF SAIPSE

—Muy impresionante —reconoces—. Pero ahora que me tiene, ¿qué es lo que quiere?

—Tan sólo serte útil —declara efusivamente el Diablo Poético—.... Después de todo, hace ya mucho tiempo que nos conocemos. He compuesto una Bélica Oda en honor de esta aventura, ¿te gustaría oírla?

¿O preferirías que te cociesen y luego te hicieran picadillo? Pero tal vez debieras escuchar esa basura en el 140. Si no puedes soportar la idea de otro de los poemas inimaginablemente malos del Diablo, te hallas en libertad de pronunciar el sortilegio mágico ***EMREV SEDEUP ON*** *y de deslizarte fuera del armario y de la estancia. En ese caso tendrías que optar por subir por la escalera fantasmagórica en el 56 o retroceder arrastrándote por la gatera hasta el 46 en donde te será posible elegir otro destino.*

122

De un salto te colocas junto al esqueleto. De unos tajos cortas los grilletes y deshaces las cadenas...

—¡Uf! —murmura EJ, a quien nunca le entusiasma cortar metal, aunque esté mohoso.

Inmediatamente asaltan tus oídos horrísonos gemidos.

—¿No te lo dije? —declara el esqueleto—. ¡Este condenado lugar rebosa de fantasmas!

Puede que tenga razón. Lanza dos dados para determinar cuántos fantasmas han aparecido en la Cámara de los Tormentos. Cada uno posee 10 PUNTOS VITALES y te asustará terriblemente, pero sin hacerte un daño efectivo, si saca 6 o más. Sin embargo, si saca 11 ó 12, la fría mano de un fantasma llegará hasta tu corazón (pasajero seguro al 14). Si sobrevives a la pelea, pasa al 142.

123

Esta tiene que ser, Pip, una de las visiones más siniestras que hayas contemplado jamás (y

desde luego has visto bastantes, ¿no es cierto?). Un cadáver, sostenido por un palo que asoma de la espalda de su chaqueta, te señala rígido hacia una abertura en forma de calavera en una cercana pared rocosa. Del cuello del cadáver cuelga un cartel en el que con toscas letras se dice:

POR AQUÍ⟶



Esta es una de las visiones más siniestras que hayas contemplado...

Sobre la entrada en forma de calavera hay un estandarte podrido que muestra un buitre en actitud heroica bajo el cual aparece el temible lema de la Legión de los Muertos

CAESAR SIC IN OMNIBUS

¡Brrr! ¿Pero qué vas a hacer? Dado que a estas alturas parece un tanto fuera de lugar volver a casa para tomar el té, puedes penetrar por esa siniestra entrada en el 143. O, si deseas demorar tal paso, puedes ver en el 152 lo que hay escrito en el reverso del cartel que cuelga del cadáver.

124

—¡Rematado! —exclamas.

—¡No lo sabes bien! —murmura el gitano, entregándote el mono que, entre chirridos mecánicos, trepa por tu brazo y se acomoda en tu hombro.

Esta compra, Pip, puede resultar una ganga. Pese a la cínica observación del buhonero, se trata de un simio útil. Si consigues darle cuerda (lo que exige sacar 4 o más con dos dados y te priva de cualquier oportunidad que tuvieras de asestar el primer golpe en un combate) sus gracias fascinarán tanto a tu oponente que él /ella /ello fallará automáticamente uno de cada dos ataques, fuera cual fuese lo que indiquen los dados. Existe, sin embargo, el peligro de que tu adversario saque 12, en cuyo caso el mono se hará pedazos y resultará inútil. Vuelve ahora con el mono al 92 y escoge otro destino.

125

Hay diecisiete personas en esta sala (cuéntalas). Dieciséis se hallan sentadas en sillas de madera dispuestas a lo largo de la pared. Visten sus mejores trajes domingueros y mantienen la mirada al frente. La decimoséptima, el mandamás, de frac, botines y gafas, se afana en organizar las cosas, como suelen hacer los miembros de su clase.

—¡Chist! —te ordena bruscamente, indicándote con la punta de su pluma de ave una silla vacía—. ¡Chist! ¡Chist! ¡Chist!

¿Qué harás? ¿Comportarte obedientemente? Puedes acatar la orden del mandamás si pasas al 145; salir por la puerta del oeste para llegar al 118 o encaminarte a la puerta del norte en el 154.

126

¡Klonk... klonk... klonk! El inconfundible olor a sudor de caballo y a fuego de carbón vegetal, mezclado al agudo retintín del metal te dice, por si no lo sabías, que te hallas en una herrería. Y no es que sea necesario, dado que te basta con mirar en torno a ti. El herrero, un gigante barbudo apellidado Herrero, está dando forma en su yunque a una falda y a una escarcela acorazadas. Junto a él, enfriándose, hay un peto con los mismos dibujos escoceses y figuras de estilo romano.

—Buenos días —dice el herrero—. ¿Se trata de un caballo que requiere una herradura o es usted quien precisa un arma?

—Ni una cosa ni otra, buen herrero —respondes cortésmente—. Carezco de caballo y poseo la mejor espada de Avalón...

—Muy amable por tu parte —declara exultante EJ, apreciando el hecho de que por una vez no la llames idiota.

—Cállate, EJ, estoy hablando —y añades al herrero—. Lo que en realidad me interesa es información sobre la Legión de los Muertos.

Palidece visiblemente Herrero el herrero, pero es tan fuerte que no se desmaya. Alza dos dedos de su mano izquierda en el signo tradicional de ahuyentar el mal de ojo y murmura:

—No sé nada de esa legión ni por aquí nadie conoce nada al respecto a excepción de la tía Wobbly. Pero yo diría que si va en busca de esos individuos necesitará una buena armadura.

Realmente tiene razón.

—¿Y cuánto vale ésa que está usted haciendo?

—No está en venta —replica el herrero—. Pero juré que se la regalaría al primero que pudiera derrotarme en una prueba de fuerza o resolver el enigma que le plantease.

¡Una armadura gratis, Pip! Valdría la pena tenerla aunque parece excesivamente llamativa. Pero habrás de enfrentarte con este musculoso gigante en el 146 o estrujarte el cerebro para responder a su enigma en el 155.

127

Te aproximas al pozo y atisbas cautelosamente su sombría boca. En el fondo distingues a cuatro ancianos demacrados. Al instante alzan la mirada hacia ti y comienzan a gritarse muy excitados.

—De acuerdo, de acuerdo, os sacaré —replicas.

—No, no lo harás — murmura una voz en tu oído.

Aun estando de rodillas, saltas alarmado pero no eres objeto de ataque alguno. En realidad, no existe indicio de que en esta habitación haya otra persona que no seas tú.

—Es un sortilegio parlante —observa EJ desde su vaina—. Solía ver a Merlín utilizándolos. Siempre puedes advertirlo por el acento de Oxford.

—¿Qué es un sortilegio parlante? —preguntas con curiosidad.

—Pues sencillamente un mensaje dejado mágicamente por alguien. Los encuentras en los cofres que dicen FUERA cuando alguien toca la cerradura. Esa suerte de cosas. Confío en que recibirás el mensaje completo si tratas de levantar la reja.

Te inclinas y tratas de levantar la reja.

—Me temo que no se abrirá hasta que sepamos quién es el culpable —dice la voz con acento de Oxford.

—¿Cómo lo averiguaremos? —inquieres, preguntándote incidentalmente quién habrá sido capaz de encerrar a cuatro hombres, sabiendo que tres eran inocentes.

—Pregúntaselo a ellos —dice la voz—. Se llaman Albert, Ben, Barney y Marmaduke.

—¿Me lo dirán?

—Confío en que te mientan —afirma la voz.

Desde allá bajo, Albert grita:

—¡Ben fue!

Ben chilla al instante:

—¡Marmaduke fue!

Barney resopla tristemente.

—Yo no fui —declara.

Marmaduke asegura con firmeza:

—Ben miente cuando dice que fui yo.

—Fíjate bien —declara la voz del sortilegio parlante—. Sólo una de esas declaraciones es cierta. Aun así, podrías llegar a determinar quién fue.

Posiblemente. Si crees que fue Ben, pasa al 148. Si piensas que fue Barney, pasa al 157. Si consideras que fue Marmaduke, pasa al 165. Si crees que fue Albert, pasa al 176. Desde luego siempre puedes dejar que se pudran esos estúpidos y elegir un nuevo destino en tu mapa del ***93****.*

128

¡Menuda pelea, Pip! Pero al menos, con toda la agitación del combate, ya estás muy cerca de la orilla. Y aunque te parezca increíble, cuando vuelves la cabeza para echar un vistazo a las sombrías aguas del lago, distingues por un instante la cabeza y el cuello de *otro* monstruo. Este lago debe estar lleno de seres semejantes. Pero cuando tornas los ojos hacia adelante, te quedas sobrecogido de espanto. *Y no es para menos, como descubrirás en el 123.*

129

Una vez que acabas con su último PUNTO VITAL, la gorda y caníbal vampiresa de jade se convierte en una estatua inerte, hecha pedazos, que puedes llevarte tranquilamente.

Habida cuenta del precio del jade en estos días, esos pedazos valen 20.000 monedas de oro. Como ya estás demasiado cargado para llevarte nada más, tu única opción es regresar al 46 y seleccionar un nuevo destino.

130

—Me temo que hay un poco de cola —observa ese individuo de edad avanzada—. Pero, si pasas al 125, el mandamás del palacio te dirá lo que has de hacer. Es muy importante que te comportes como te diga; de otro modo, puedo asegurártelo, te verás en un gran apuro.

Si has cambiado de opinión respecto de la audiencia, aún puedes retornar al ***86*** *y escoger en el mapa un nuevo destino.*

131

Descorres el cerrojo y abres la puerta del todo. Pero, antes de que puedas entrar, se cierra con fuerza. Frunciendo el ceño, compruebas el cerrojo y abres la puerta del todo. Se cierra con fuerza.

Esta vez la abres con mayor cuidado, examinando los goznes y el dintel a ver si tiene resortes ocultos. Te humedeces un dedo y lo alzas para precisar la dirección del aire y comprobar si hay corriente. Satisfecho de que los cierres de la puerta no fuesen más que pura coincidencia, la abres del todo. Se cierra con fuerza.

Mira, Pip, ¿vas a pasar toda la aventura abriendo esta puerta y esperando a que vuelva a cerrarse? Si es así, pasa al 149. En otro caso, pasa al 114 y decídete por otra opción.

132

Con un molinete muestras el bollo, agradeciendo a tu suerte no haber sucumbido a la tentación de comértelo. El monstruo contempla el regalo con ojos miopes.

—¿Es de chocolate o de nata? —inquiere suspicaz.

Bueno, ¿de qué es? Si lo que ofreces a este saurio gourmet es un bollo de chocolate, pasa al 158; si es de nata, pasa al 171.

133

Todas las conversaciones se interrumpen en el acto en cuanto penetras en esta sala. Todas las cabezas se vuelven hacia ti (y algunas son cabezas impresionantes porque pertenecen a cortesanos tan espléndidamente ataviados y tan distinguidos como los que pueda tener el rey Arturo en su corte de Camelot). Observas en torno, con una mano cautelosamente colocada en la empuñadura de tu espada...

—Desearía que dejases de hacer eso —murmura EJ—. Me causas unas cosquillas terribles.

... y descubres que has entrado en lo que debe ser la Cámara Oficial de Audiencias de este extraño castillo. Una alfombra escarlata de calidad excepcional se extiende a lo largo de la sala, llevando los ojos (y probablemente, con el tiempo, también los pies) hasta un estrado sobre el que se alza un enorme trono dorado. En semejante trono se halla sentado un hombre delgado y moreno, de mediana edad, apuesto a su modo como el rey Arturo, pero que parece de un talante distante y taciturno. Se vuelve hacia ti. Sus ojos negros son un tanto tristes y hace señas de que te acerques.

Como atraído por un imán, descubres que tus pies te conducen por la alfombra escarlata hasta que llegas a la base del trono. Un individuo de barba grisácea, cuyo capirote muestra la clara insignia de Hechicero de Categoría Mundial, golpea el suelo con la contera de su varita, provocando chispazos y un increíble estruendo.

—¡Silencio para el rey Pescador y el Gran Aventurero Pip!

¿Cómo diablos conoce tu nombre? ¿Quién es el rey Pescador? Y, viniendo al caso, ¿qué es lo que haces en este lugar cuando tendrías que correr a salvar a Avalón de las garras de la Legión de los Muertos?

—No es necesario que te expliques, Aventurero —declara gravemente el rey Pescador—. Conocemos tu misión y la naturaleza de la maldición caída sobre nosotros exige que te ayudemos.

¿Maldición? ¿Qué maldición?

—Este gran castillo y todo lo que contiene —dice el rey Pescador— ha existido tal como está durante siglos. Aquí nada cambia, nada envejece. Nos hallamos encerrados hasta la eternidad tras estos muros, condenados a no ver nunca el mundo real que se extiende más allá, a no sentir jamás la fresca brisa en nuestros rostros y a no oler el heno recién segado. Aquí permaneceremos, bajo la maldición del malvado hechicero Ansalom, hasta que llegue el día en que el más bravo y más diestro de todos los aventureros acabe con el malandrín y así nos libere de esta mágica prisión. Hasta ese día...

—Eh, aguarde un minuto —le interrumpes—. Yo acabé hace años con el malvado hechicero Ansalom.

Silencio de asombro en la Cámara de las Audiencias.

—¿Que está muerto Ansalom? —jadea el Rey Pescador.

—Del todo. Y bien muerto —respondes—. Fíjese, lo pasé mal con sus pollos salvajes pero, aparte de eso, tampoco ofreció dificultades especiales. Claro está que se trataba de mi primera aventura en Avalón, dése cuenta, así que no tenía la experiencia que ahora poseo pero...

Tus palabras quedan ahogadas por el repentino estallido de vítores cuando el taciturno rey salta de su trono y empieza a bailar una jiga. Un trueno agrieta los muros del castillo, permitiendo que por vez primera en generaciones penetre allí la luz del sol. El rey y sus cortesanos se tornan poco a poco más transparentes, como si desapareciesen de la existencia antinatural que les impuso Ansalom.

—¡Adiós, Pip! —dice el rey—. ¡Adiós y hasta siempre!

—¡Eh, no...! —gritas a la figura, cada vez más tenue, comprendiendo que aunque está muy bien que se alegren del final de la maldición, esta vez no parece que hayas conseguido gran cosa. Pero es inútil. La figura se esfuma por completo y el castillo se disuelve en polvo en torno a ti. Estás ahora en el calvero del bosque en donde sólo unas cuantas piedras grandes marcan el sitio en que se alzó la fortaleza.

—¡Vaya timo! —murmuras a EJ—. ¿Es que ya no queda gratitud en Avalón?

—Esto no es Avalón, esto es Escocia —te recuerda EJ de un modo irritante—. Tal vez aquí sean diferentes las cosas.

La ignoras y te dispones a emprender la marcha cuando, de repente, un rayo de dorada luz brota del bosque para iluminar un cofrecillo medio oculto entre la hierba. Lo recoges al tiempo que desaparece el rayo y adviertes que la tapa se halla adornada con la misma cimera que aparecía en el respaldo del trono del rey Pescador (más bien como el signo astrológico de Piscis, ahora que reflexionas sobre la cuestión). Abres con cuidado el cofrecillo y por poco te ciega el brillo de un diamante, casi tan grande como un huevo de pato, que descansa en un cojín de terciopelo. Bajo el diamante hay un pergamino doblado. Lo sacas, lo despliegas y lees (por una sola vez, no se halla en clave):

«Valeroso guerrero: Tú, que nos salvaste de la maldición de Ansalom, mereces el más grande tesoro de nuestro reino. Así te legamos la Gema Solar, un diamante de valor casi inimaginable y de poder místico. Haz con esta piedra preciosa lo que te plazca. Si la vendes, obtendrás 100.000.000 de monedas de oro, la mayor fortuna jamás acumulada por un aventurero de la Búsqueda del Grial. Si la aplastas en tu mano derecha, destruirá al instante a todos los adversarios que en ese momento te hagan frente. Si la aplastas en tu mano izquierda te proporcionará 20 PUNTOS VITALES PERMANENTES, el más grande botín jamás logrado en Avalón. Pero si decides conservarla para el día en que te enfrentes con la Legión de los Muertos, advertirás que te otorga el más hondo de tus deseos. ¡Escoge juiciosamente, Pip, y que los dioses te acompañen!»

Firma: *Regnum Piscator*.

¡Caramba! ¡Menuda joya! Tras haber tomado tu decisión al respecto, debes volver al 48 y seleccionar un nuevo destino.

134

Hay una especie de columpio con una silla en un extremo que servía para sumergir a las personas acusadas de brujería. Y menudo olor que despedirían después a juzgar por la cantidad de cieno, fango y hierbajos podridos que hay en esta charca de patos.

—Me gustaría saber cuándo fue empleado por última vez —dices desenfadadamente a EJ.

—Pues anteayer —declara una voz cordial a tu espalda.

Te vuelves para encontrarte ante una anciana rolliza y de cabellos grises que luce un delantal amarillo. Porta una bandeja tapada de la que brota un delicioso aroma a bollos recién hechos. Te sonríe.

—En realidad, fue a mí a quien sumergieron.

—Pero usted no es una bruja, ¿verdad?

—¡Dios mío, claro que no! —exclama, temblando de risa—. ¿La tía Wobbly una bruja? ¿Cómo se le ocurrió eso?

—El columpio, señora —replicas—. Es del tipo que empleaban para ahogar a las brujas.

—Puede que sea, pero aquí no son tan instruidos para distinguir sobre esas cosas. Lo emplean con delincuentes comunes y personas así.

—Pero usted no es una delincuente común, ¿verdad?

—Eso es lo que les dije, mas no quisieron escucharme. Aquí, una vez que te acusan de algo, tienes que demostrar tu inocencia en la banqueta del columpio. Es la ley de la aldea. Así que me sumergieron y no me ahogué y por tanto tengo que ser inocente. ¿No es cierto?

—Bueno, sí... —dices débilmente—. ¿Y de qué la acusaron?

—Murieron envenenados treinta y ocho aldeanos, una vacada entera y un caballo de tiro. Dijeron que eran mis bollos.

Alza el paño que cubría la bandeja para mostrar seis bollos de chocolate y otros tantos de nata.

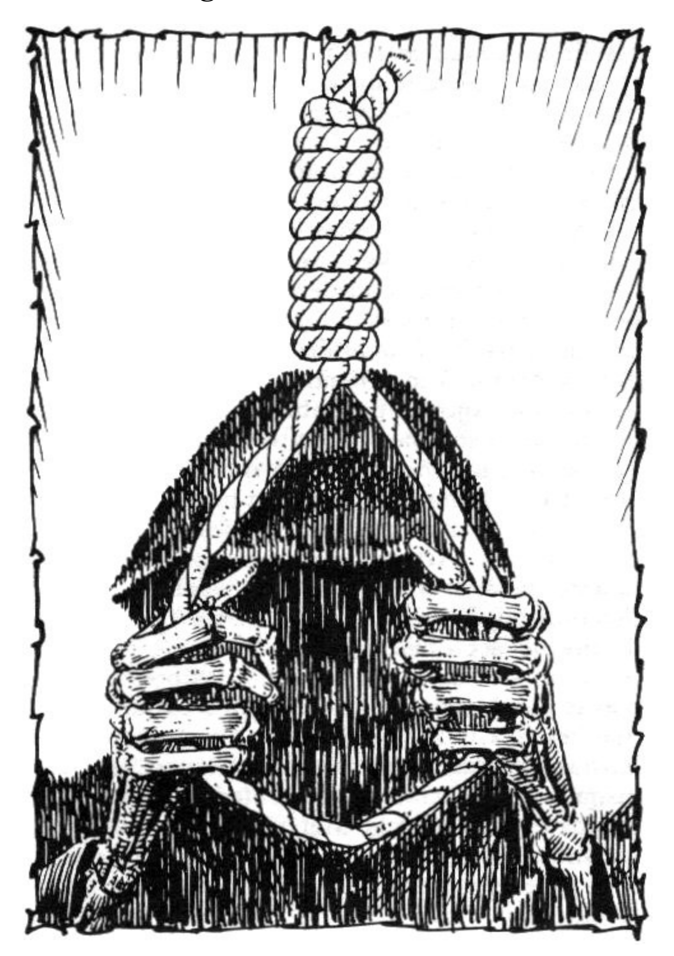
—¿Quiere uno? —pregunta.

Tú decides. Puedes comerle un bollo en el 162, rechazarlo cortésmente en el 169 o tomar uno en el 177, reservándotelo para más tarde.

135

Este corredor se extiende hacia el noroeste varios centenares de metros y luego acaba abruptamente en un montón de cascotes.

Que puedes examinar en el 159 o ignorar, retrocediendo hasta el 108.



136

Descorres el cerrojo y abres por completo la puerta.

¡Aaaaaaargh! Un ser listado que parece un cruce entre tigre y orangután se lanza hacia ti en una aceptable imitación de un tren expreso. Tiende sus garras y echa hacia atrás los labios para revelar los colmillos más afilados que hayas visto nunca (y verdaderamente, has visto bastantes colmillos afilados).

La cuestión es ésta: ¿Proyectas abrazar a este orangutigre como a un hermano largo tiempo perdido, pasando al 161, o pretendes alocadamente luchar contra él en el 166?



Te hallas frente a un orangutigre.

137

Te sientas, no del todo pacientemente. Al cabo de un cuarto de hora el atareado funcionario acude de nuevo junto a ti.

—Tome esto —te dice, entregándote una bolsa que contienen 1.000 monedas de oro.

—¿Para qué? —le preguntas sorprendido.

—Se trata de un soborno —declara el funcionario—. Para conseguir que pase más deprisa a la habitación inmediata.

Observas la bolsa y luego vuelves a mirar a este idiota.

—¿Pero no debería ser yo quien sobornara a usted? —inquieres.

Parpadea.

—No me confunda ahora —declara—. ¡Y haga lo que le he dicho!

¡Qué individuo tan extraño! Pasa inmediatamente a la siguiente habitación en el 125 o si te sientes tan excéntrico como él, retorna al 113 hacia el sur por la puerta de dos hojas.

138

Acabas de entrar en el cuarto de baño más grande que hayas contemplado jamás y desde luego resulta impresionante. Toda la estancia está revestida de mármol rosa veteado. En el centro del suelo hay un baño hundido con un tiburón dentro. Enormes palmeras en macetones adornan las esquinas de la habitación con monos que parlotean en sus copas. Hacia el norte se halla la taza que parece un enorme trono de oro (o al menos dorado).

*¿Un baño con un tiburón dentro? Este lugar se vuelve más extraño a cada minuto que pasa. Si tienes que usar la taza, por favor cierra la puerta y pasa al 167. De no ser así, elige un nuevo destino en tu mapa del **86**.*

139

Valientemente (¿o estúpidamente?) comienzas a subir los deteriorados escalones...

Mientras, lanzas dos dados. Si sacas más de 5, subes con éxito la escalera y pasas al 168. Si sacas 5 o menos, te desplomas al precio de 7 PUNTOS VITALES. Si eso te mata, pasa al 14. En caso contrario, puedes arriesgarte de nuevo, lanzando los dados o volver por donde viniste hasta el 96.

140

El Diablo aferra su solapa derecha con su mano diestra, echa hacia atrás la cabeza, adoptando una postura heroica, y declama:

Caesar et sum jam forte
Brutus et erat
Caesar sic in omnibus
Brutus sic in at.
Así rezan los lemas terribles
De la Legión de los Muertos horribles
Ahora podrás luchar mejor contra ellos
Por obra de estos versos tan bellos.
Vine al verte desvalido
En la aventura que habías emprendido.
Cuando te creías perdido
Y te sentías aterrado en esta región
Y temías a la fúnebre Legión.

—¡Maravilloso! —exclamas.

—¡Maravilloso! —gritas, comenzando a aplaudir.

—Aún no he terminado —declara fríamente el Diablo.

—Lo siento.

El Diablo adopta de nuevo su heroica postura y prosigue declamando:

Mas ya tus miedos se desvanecen gracias a mí
Porque no en vano compuse para ti
Esta oda protectora que canto aquí.
Y si puedes entenderla
Te bastará con aprenderla
Y al enemigo recitarla.
Cuando llegue ese instante esta magia increíble
Salvará tu vida y te tornará temible.

Es, sin ningún género de dudas, el peor poema jamás compuesto por hombre, bestia o diablo alguno. Tan malo que, cuando hace una pausa, oyes a las cucarachas precipitarse a las grietas de los muros para no escuchar más.

—Impresionante —le dices jadeante, iluminados tus ojos por el brillo de una falsa admiración —. Qué estilo, qué aliento, qué hondura, qué sentimiento, qué dominio magistral de la metáfora y de la métrica, qué fulgor, qué genio poético, qué...

—Basura —masculla EJ, pero afortunadamente el Diablo no la oye.

—Eres demasiado amable —murmura modestamente el Diablo—. Pero no olvides lo que dije acerca de aprenderte de memoria el poema. Realmente es mágico. Si eres capaz de recitarlo a la perfección cuando te enfrentes con la Legión de los Muertos te hallarás del todo inmune a cualquier magia que de otro modo hubiera podido matarte en el acto. Lamento que no sirva de nada en lo que se refiere a daños en combate e incluso a magia que pueda privarte de algunos de tus PUNTOS VITALES. Pero no te matará magia alguna que sin este poema hubiera podido exterminarte al instante. *¡Qué maravilloso regalo del querido Diablo Poético! Dale las gracias como es debido, copia ese poema y apréndetelo de memoria antes de enfrentarte con la Legión de los Muertos. Y ahora será mejor que digas adiós al Diablo Poético, salgas del armario y de la estancia y decidas si quieres volver arrastrándote hasta el 46, en donde puedes escoger un destino diferente, o si prefieres subir al 56 por la fantasmagórica escalera de calaveras y huesos.*

141

Descorres el cerrojo y abres por completo la puerta de la habitación... que está vacía.

¿Qué clase de idiota echaría cuidadosamente el cerrojo de la puerta de una habitación vacía? Pero no hay duda de que se halla vacía y cuando golpeas las paredes ni siquiera adviertes la existencia de una puerta secreta. *Mejor será que regreses, rezongando irritado, al 114.*

142

—¡Por San Jorge! —exclama el esqueleto, denotando su origen británico—. ¡Menuda pelea!

—No fuiste de mucha ayuda —murmuras hoscamente.

—No —reconoce el esqueleto—, pero lo seré a partir de ahora.

*Tú verás si te entusiasma saber que el esqueleto se arrastrará a partir de ahora a tu lado como triste compañero hasta que muera en un combate o concluya la aventura. Pese a su anorexia, posee 30 sanos PUNTOS VITALES, asesta con éxito un golpe si saca 5 o más y logra un daño adicional de 2 puntos con una maza de torturador que ha recogido. Si pierde PUNTOS VITALES, puedes curarle exactamente igual que te curarías a ti mismo y aceptará tus órdenes en lo que se refiere al momento de pelear y por cuánto tiempo habrá de luchar. Ahora sigue adelante, conforme a tu plano del **93**. Tu nuevo compañero trotará tras tu hombro izquierdo, como la evocación de un aciago destino.*

143

Penetras (no sin un cierto grado de trepidación) en la boca de esa abertura que tiene forma de calavera y te encuentras en una sala perfectamente cuadrada y revestida de losas, Al volver la cabeza distingues sobre la entrada otro de los podridos estandartes del buitre. Éste porta el lema:

BRUTUS SIC IN AT

Giras otra vez la vista y examinas cuidadosamente la estancia cuyo suelo está cubierto con calaveras y huesos de anteriores aventureros (no todos ellos humanos a juzgar por las formas de algunos de los cráneos). Cerca del centro de la sala se alza la estatua a tamaño natural de un cadáver sentado desenfadadamente en una gigantesca calavera y que se contempla en un espejo negro y pulido. Bajo la estatua figura la inscripción:

S1FUESETU, YNOLOSOY YONOPASARIADEAQUI

Más allá de la estatua, hacia el sur, se abre un pasillo. Hay sendas puertas en el centro de las paredes del oeste y del este. Un cartel en la puerta del oeste señala simplemente:

¡PROHIBIDO

En la puerta del este un cartel semejante dice:

EL PASO!

En un infrecuente acceso de sentido común, te vuelves con intención de marcharte... sólo para descubrir que una enorme losa ha descendido silenciosamente, cerrando la entrada y atrapándote para siempre en este horrible...

Te rehaces disciplinadamente.

—¡Animo, EJ! —exclamas—. Los corazones medrosos jamás se impusieron a terribles monstruos.

Y tras pronunciar estas palabras, das un paso audaz hacia adelante para enfrentarte con tu destino.

Cuando se te despeje un poco la cabeza de tanto heroísmo tendrás que elegir entre dirigirte al pasillo del sur en el 172, a la puerta del oeste en el 178 o a la puerta del este en el 184. Pero, si realmente quieres verte envuelto en dificultades, puedes examinar esa estatua (que a lo peor no lo es) de un cadáver en el 192.



Cerca del centro de la estancia hay una estatua a tamaño natural de un cadáver.

144

Hace calor aquí. Toda esta parte del castillo se halla acristalada y repleta de plantas en macetones como un enorme invernadero. Las enredaderas cuelgan del techo y por el suelo se arrastran plantas trepadoras.

Considerándolo bien, fue muy fácil llegar hasta aquí, pero podría resultar más arduo salir. Lanza un dado. Si sacas 5 o más, puedes dirigirte a cualquier sección accesible que te muestre tu plano del **86**. *Si sacas menos de 5, tienes que volver a tirar. Si sacas 3 o menos esta segunda vez, habrás de enfrentarte con una Enredadera Estranguladora. Si sacas 4 o más, tropiezas con una Trepadora Reptante. Las Enredaderas Estranguladoras tienen 25 PUNTOS VITALES, te infligen 5 puntos de daño sea lo que fuere lo que señalen los dados, excepto si sacan 12, en cuyo caso te enviarán directamente al 14. Las Trepadoras Reptantes tienen sólo 20 PUNTOS VITALES y no pueden matarte por mucho que lo intenten, pero te debilitarán tanto que sólo te apuntarás la mitad del daño indicado por los dados durante un número de los siguientes combates igual al número de tiradas que necesitaste para matar a la Trepadora Reptante. ¿Está claro? Pues si no lo está, vuelve a leerlo hasta que lo entiendas.*

145

Permaneces sentado con creciente impaciencia mientras otras personas que ocupan la sala son sucesivamente introducidas por la puerta del norte. Por fin llega el momento de que el mandamás con botines se te acerque.

—Supongo que tiene ya dispuesto mi soborno —te dice ásperamente.

—¿Soborno? —repites.

—Mil monedas de oro —brama el mandamás.

Si dispones de mil monedas de oro de las que desees desembarazarte, puedes emplearlas para sobornar al mandamás en el 173. Si prefieres decirle que se vaya al diablo, puedes hacerlo en el 154.

146

—Yo le haré frente, señor Herrero —dices con grandilocuencia—, músculo a músculo, tendón a tendón, tuétano a tuétano, hueso a... ¡Uf!

Tu última observación es debida al hecho de que el herrero te ha alcanzado con su puño en toda la cresta.

Privándote así de 5 SEUDOPUNTOS VITALES. La prueba de fuerza es muy semejante a un combate, excepto que no puedes emplear EJ y en consecuencia necesitas sacar 6 o más para asestar un golpe y te apuntas sólo lo que marquen los dados sin causar daño adicional alguno. Además, como sólo están en juego SEUDOPUNTOS VITALES, nadie muere, incluso si se te reducen a cero, lo que significa la victoria del oponente. Lo malo es que Herrero el herrero comienza con un musculoso total de 45 PUNTOS VITALES. Si ganas la prueba, pasa al 174. En caso contrario, mejor será que estudies tu plano de la aldea en el ***106*** *y busques un sitio más asequible.*

147

Descorres el cerrojo y abres por completo la puerta de la habitación... que está vacía. ¿Por qué cerraría alguien una habitación vacía?

¿Por qué? Tal vez deberías examinarla cuidadosamente en el 175. Y, si prefieres no perder tu valioso tiempo, puedes volver al 114 y seleccionar otra opción.

148

Te agachas y tratas de alzar la reja que permanece en su sitio tan firme como antes.

—Me temo que tu lógica es muy deficiente —observa el acento de Oxford. Desde abajo los cuatro ancianos presos comienzan a insultarte por tu torpeza.

Afortunadamente, no tienes por qué aguantar de nadie tales insultos. Basta con que examines tu plano del ***93*** *y elijas un nuevo destino.*

149

Respiras hondo y abres la puerta del todo. Se cierra al instante.

¿Quieres probar otra vez en el 179? ¿O prefieres abandonar este asunto y pasar al 114 donde podrías seleccionar una opción diferente?

150

—Alto, ¿quién eres tú? Y no es que importe, puesto que tenemos órdenes de no dejar pasar a nadie. Excepto al rey, desde luego. Y a los cortesanos y personajes de alcurnia, cosa que decididamente no eres tú.

Parece que has tropezado con un puesto de guardia a cargo de dos soldados palatinos, cada uno armado con una alabarda y revestido de cota de malla.

*Si deseas visitar cualquier sección del mapa que se encuentre más allá de estos dos vas a tener algunas dificultades. Cada guardia posee 20 PUNTOS VITALES, asesta con éxito un golpe si saca 5 y consigue 3 puntos adicionales de daño con la alabarda. Peor aún, las cotas de malla restan 2 puntos de cualquier daño que puedas infligirles. Ésta no será una lucha a muerte, excepto accidentalmente. Si los guardias pueden reducir a la mitad tus actuales PUNTOS VITALES, te arrojarán al patio del 92. Pero si logras reducir a la mitad los de ellos podrás proseguir hasta llegar a cualquier sección que consideres importante en el plano del **86**.*

151

Es la iglesia del lugar, pintorescamente situada en el centro del cementerio. La puerta principal se halla entornada.



Te acercas a la iglesia de la aldea, junto al cementerio.

Es posible que te agrade molestar a unos cuantos cadáveres animados, explorando el cementerio en el 182 o puedes entrar en la propia iglesia en el 191.

152

Conteniendo la respiración para evitar el horroroso hedor de este cadáver, das la vuelta al cartel. En el reverso dice:

← POR AQUÍ

Te está bien empleado por hurgar en estúpidos carteles. Da un firme paso adelante y averigua lo que sucede en el cuartel general de la Legión de los Muertos, pasando al 143.

153

Descorres el cerrojo y abres por completo la puerta.

—¿Por qué tardaste tanto? —te pregunta una voz temblorosa desde la oscuridad—. ¿Imaginas que tengo todo el tiempo del mundo para estar esperando mientras te entretienes en tus aventuras?

Aparece una ancianita, muy elegantemente ataviada con un vestido de mezclilla y un chal y con un paraguas en la mano.

—Se suponía que tenías que haber venido aquí al instante, ya lo sabes. ¡Al instante! En el mismo momento, para ser exactos, sin perder un minuto. Conoces perfectamente que cuando empezó todo esto yo era una bella princesita. Dispuesta a que mi padre otorgase la mitad del reino al aventurero que me rescatase. Y mira lo que has hecho —te pincha dolorosamente con la contera de sus paraguas—. El castillo en ruinas, estas mazmorras no se han limpiado en años...

Se aleja con viveza por el corredor, mascullando aún quejas.

—Eh, aguarde un minuto....—, dices una vez repuesto de la sorpresa. Pero es demasiado tarde: la ancianita ha desaparecido.

Tendrás pues que volver al 114 y escoger un destino diferente.

154

—¿Cómo te atreves? —grita el mandamás, súbitamente furioso.

Empieza a saltar sobre el lugar que ocupa, escupiendo malignamente perdigonadas conforme al sempiterno reto bélico de los de su casta.

No es posible evitar esta pelea, Pip, porque ni siquiera una reacción amistosa detendría a un mandamás una vez iniciada su danza guerrera. Éste tiene 25 PUNTOS VITALES y ataca con éxito sacando 5 o más. Cuidado, sin embargo, con sus perdigonadas: si durante el combate consigue sacar 7, te cegarán temporalmente de modo tal que fallarás tus tres ataques siguientes, sea lo que fuere lo que indiquen los dados. Si este mandamás te mata, pasa al 14. Si sobrevives, escoge un destino apropiado en el 86.

155

—Escuchemos su enigma —declaras prudentemente.

Herrero el herrero te sonríe.

—Es de matemáticas —dice— y muy difícil.

Si un ganadero tiene un rebaño de cien ovejas y se le pierden todas menos setenta y cuatro, ¿cuántas le quedarán?

Trata, Pip, de evitar esta vez emplear tu calculadora de bolsillo. Cuando tengas la respuesta, súmala al 100 original y vete a la sección cuyo número te indique. Si has acertado, ganarás la armadura. De otro modo, estarás completamente perdido.

156

—¿No te ha dicho nadie que hay que llamar a la puerta antes de entrar? —te pregunta una voz avinagrada que rápidamente identificas como perteneciente a un anciano que no lleva pantalones.

—Lo siento —declaras disculpándote, al tiempo que te retiras a toda prisa—. Simplemente estaba explorando.

—¡Pues vete a explorar a otra parte! —brama el hombre sin pantalones-—. ¡Esto es un vestidor!

Ruborizándote un tanto, puedes volver al 86 y elegir otro destino relevante.

157

Te agachas y tiras de la reja que se alza al punto, dejando abierto el pozo.

—¡Bien hecho! —observa con admiración el acento de Oxford—. ¿Sabías que eres el primer aventurero que lo consigue en quince años?

—¡Ra! ¡Ra! ¡Ra! —gritan los cuatro chiflados del pozo, no perdiendo ni un minuto en salir de allí. Tres parten a la carrera pero el cuarto, que se presenta como Albert, se detiene por un instante ante ti.

—Los chicos y yo hicimos hace años una especie de colecta como premio para quien viniese a rescatarnos. Lo he guardado desde entonces. Me temo que no sea mucho pero esto es todo lo que conseguimos reunir.

Te entrega algo envuelto en un pañuelo absolutamente cargado de gérmenes.

—Ahora es tuyo —te dice con orgullo, antes de partir a la carrera tras sus compañeros de celda.

Por el aspecto de ese pañuelo puede haberte entregado una dosis de malaria, pero si te atreves a correr el riesgo de los gérmenes, pasa al 183. En caso contrario, elige un nuevo destino en tu mapa del ***93****.*

158

El Monstruo de Loch Ness husmea con suspicacia el bollo y después muestra una sonrisa radiante (una visión capaz desde luego de helar la sangre en las venas).

—¡Este es un bollo de la mejor clase! —proclama encantado—. ¡De los que a mí me gustan!

Dicho lo cual, se traga el bollo entero, sin tiempo para degustarlo, eructa de un modo alarmante; luego se acerca y, antes de que tengas tiempo de evitarlo, mete tu cabeza en su boca.

—¡Socorro! —dices en un grito un tanto ahogado por obra de la posición de tu cabeza.

Pero el monstruo se abstiene de masticar y te conduce a gran velocidad a través del lago para depositarte suavemente en la orilla meridional. Se vuelve, escupe por culpa de la loción que usas para el pelo y luego declara:

—La contraseña es *Googlie-Bong*, por si te lo preguntan. *Googlie-Bong Dos Veinte* para ser exactos.

Tras lo cual se tapa la nariz con una ganchuda aleta y se sumerge en las lóbregas aguas.

Dejándote en el 123, miras en torno a ti no sin alguna conmoción.

159

Vaya tarea. Estás tan cubierto de polvo de argamasa que pareces una estatua móvil. Y sin nada que justifique tus fatigas, excepto que has encontrado una bolsita con 20 monedas de plata que equivalen a unas dos de oro, a no ser que...

Eh, aguarda un momento, una de esas monedas de plata es un poco peculiar; parece absolutamente corriente pero cada vez que la arrojas al aire sale cruz.

Lo que significa que no te costará mucho ganar la próxima vez que te juegues algo a cara o cruz. Guárdate tu moneda y regresa al 108.

160

Descorres el cerrojo y abres por completo la puerta.

¡Plof! Un muro de agua casi te ahoga y te obliga a salir de la habitación. Después forma un

enorme charco en el pasillo.

—Un poco húmeda, ¿verdad? —observa EJ.

Una enorme rana, de metro y medio de alta, surge de la celda y escapa saltando hacia la libertad sin volver siquiera la cabeza para mirarte.

Suerte que no tuvieses que pelear con esa bestia, capaz de tragarte de un bocado. Existe, sin embargo, un pequeño problema (que quizá te mencionó tu madre alguna vez) y es el peligro de coger un grave resfriado. Vuelve al 114 para escoger otro destino, pero en las tres próximas secciones que visites tendrás que lanzar un dado. Si sacas más de 3 en cualquiera de esas tiradas padecerás un verdadero gripazo en las diez próximas secciones. Esto te debilita tanto que necesitarás restar dos puntos de cualquier daño que inflijas en una pelea.



161

¡Qué decisión tan imbécil! Nadie abraza a un orangutigre y vive para contarlo. Esta bestia va a arrancarte la cabeza y...

¡No... está ronroneando! Qué extraño; por lo general estos seres te arrancarían miembro a miembro en cuanto te viesen. Pero decididamente éste ronronea. Acaricias con cautela su listada cabeza sin que siquiera te haga pedazos los dedos. El monstruo se retuerce para que le rasques en las orejas.

—Qué guapo eres —murmuras condescendiente—. Pero qué requeteguapo (*ronroneo*). Qué preciosidad (*ronroneo*). ¿Vas a venir entonces con Pip? (*nuevo ronroneo*).

Parece que has conseguido, Pip, una mascota, y verdaderamente letal. Los orangutigres son totalmente imprevisibles (éste debería haberte comido ya los hígados), pero puedes estar bastante

seguro de que seguirá a tu lado hasta que la muerte os separe. No peleará a tus órdenes, pero 10 o más en el lanzamiento de dos dados al comienzo de un combate indicará que te ayudará por propia voluntad. Posee 30 PUNTOS VITALES, asesta un golpe, sacando 4 o más y causa un daño adicional de 3 puntos. También resulta muy duro de pelar en razón de su increíble agilidad, así que tendrás que añadir una unidad a la cifra que normalmente precise tu adversario para asestar un golpe. Vete ahora con este ronroneador bobo hasta el 114, dale un plato de leche y decide lo que harás a continuación.

162

¡Agggggghhhhh!

Aterrado, te llevas las manos a la garganta y luego comprendes que ese grito ahogado brotó en realidad de EJ, quien acaba de descubrir una arañita trepando por su vaina.

—Cállate, EJ —le dices, irritado—. Menudo susto me has dado. Pensé que había sido envenenado.

Pero en realidad el bollo está delicioso, sin el menor atisbo de cianuro o de arsénico.

—Muchas gracias, señora —declaras cortésmente a la tía Wobbly, que te responde con la mejor de sus sonrisas.

—Caramba —añade—. Es magnífico encontrar a un joven que aprecie mis golosinas. Puede llevarse uno para el camino: de chocolate o de nata, pero no de las dos clases porque me hacen falta.

Esta mañana, Pip, todo es dulzura y simpatía a la orilla de tal charca. Escoge tu bollo, de chocolate o de nata, y anótalo en tu inventario si no piensas comértelo inmediatamente. Despídete ahora de esta amable señora y vuelve al 106 para elegir otro destino.

163

Qué pintoresca es esta parte de la aldea: casitas de tejados de bálago que parecen dorados bajo el sol; de muros cubiertos de madreselvas; de huertos con fragancia a brezo y cuyos ocupantes están borrachos como cerdos gracias al licor destilado clandestinamente.

Como son tan pocos los que consiguen mantenerse en pie, nadie podrá impedirte que pruebes ese licor clandestino en el 185 aunque, si te queda algo de sentido común, no lo beberás y volverás al 106 para elegir un destino menos alcohólico.

164

¡Qué opulenta alcoba! Una cama con baldaquino y colcha de terciopelo... un orinal de oro macizo debajo... un ropero entornado y rebosante de prendas guarnecidas de armiño... bombones de chocolate en una enorme fuente. Este es decididamente el dormitorio de un rey. Cruzas el umbral y... *¡Booom!* ¡Uf!

Estos son los sonidos que emites al ser golpeado en el cráneo por un objeto romo manejado por una muchacha muy bella, ridículamente vestida con una túnica cortita y medias de color púrpura. En su túnica están bordadas las siguientes palabras:

CLUB DE FANS DE EXCALIBUR JUNIOR

—¡Afuera! —chilla esta bruja juvenil que sigue apaleándote—. ¡Fuera de la alcoba de papá!

Parece violenta esta princesa. ¿Pero qué piensas hacer al respecto? Ya ha conseguido hacer polvo 5 de tus preciosos PUNTOS VITALES (si eso te mata, pasa al 14). Puedes atacarla enérgicamente (en defensa propia, desde luego) en el 186, tratar de que entre en razón en el 195 o limitarte a emprender una rápida retirada hasta el 86 en donde te será posible elegir un nuevo destino.



—¡Fuera de aquí! —chilla—. ¡Fuera de la alcoba de papá!

165

Te agachas y tratas de alzar la reja que permanece en su sitio tan firme como antes.

—Me temo que tu lógica es muy deficiente —observa el acento de Oxford. Desde abajo, los cuatro ancianos presos comienzan a insultarte por tu torpeza.

*Afortunadamente, no tienes por qué aguantar de nadie tales insultos. Basta con que examines tu plano del **93** y elijas un nuevo destino.*

166

Si te hallaras al aire libre tu espada centellearía a la luz del sol al lanzarte contra el orangutigre. Como no estás al raso, no centellea, pero no por eso están mejor las cosas.

El orangutigre es un adversario de talla (y muy posiblemente mortal). Tiene 30 PUNTOS VITALES, asesta un golpe con sacar 4 y causa un daño adicional de 3 puntos. Resulta además muy difícil de alcanzar en razón de su increíble agilidad, así que deberás añadir una unidad a la cifra que necesitas normalmente para asestar un golpe. Si el orangutigre te mata, pasa al 14. En caso contrario, arroja su cuerpo en la celda y regresa al 114 para decidir qué harás.

167

Realmente, deberías acordarte de hacer pis antes de comenzar una aventura. Pero ya que ahora te sientes mejor, vuelve al 86 y elige un nuevo destino.

168

¡La luz del día! ¡Y el aire fresco jamás te supo mejor! Has salido por los restos de una abertura, ahora casi oculta por la maleza, a cierta distancia del castillo.

En o cerca del 57 a donde ahora puedes dirigirte para decidir a qué lugar irás.

169

Titubeas por un instante, buscando el modo más diplomático de rechazar el regalo que se te ofrece. Por fin, tras una atenta consideración, declaras:

—No tocaría ni uno de sus bollos ni con una pértiga de diez metros, aunque me regalase un saco de oro, vieja gorda y puerca...

—¿De veras? —observa hoscamente la tía Wobbly.

Deja cuidadosamente a un lado su bandeja, se despoja de su delantal y luego lanza contra ti una maligna patada de karate. *Que en el instante te priva de 8 de tus PUNTOS VITALES (si eso te mata, pasa al 14). Aunque desarmada, esa mujer gorda, puerca y vieja es, como podías haber supuesto, cinturón negro décimo dan cuyas manos y cuyos pies resultan más letales que sus venenosos bollos. Sólo necesita sacar 4 para asestar con éxito un golpe y causa un daño adicional de 2 puntos. Quizá por fortuna no posee más que 25 PUNTOS VITALES. Si la tía Wobbly te mata, puedes recoger tus pedazos en el 14. Si sobrevives, tírala a la charca de los patos y vuelve al 106 para elegir otro destino.*

170

Atisbando a través de la puerta entornada puedes ver que te hallas al pie de una escalera de caracol que asciende por una alta torre. Sus muros están cubiertos de una piedra muy curiosa, tan clara de color que casi parece mármol, pero que contiene unos diminutos fragmentos cristalinos que centellean con una luz interior. La escalera parece así propia de un cuento de hadas.

*Puedes subir por los escalones hasta el 187 o regresar a tu plano del **86**.*

171

El Monstruo de Loch Ness se pone verde (color que más bien le favorece). Sus enormes ojos bizquean y por un momento parece como si fuese a vomitarte encima.

—¡No puedo soportar los bollos de nata! —chilla—. ¡Le sientan mal a mi hígado!

Tras lo cual se lanza contra ti. *¿Es que no van a acabar nunca las peleas? Aparentemente no cuando das bollos de nata al Monstruo de Loch Ness (las cosas que a ti te pasan, Pip, no dejan nunca de sorprender al universo). Desenvaina EJ y apresúrate a defenderte en el 109.*

172

Avanzas unos cincuenta metros por ese pasillo (en donde por cierto hace mucho frío) hasta que encuentras una encrucijada vigilada. Hay corredores que se dirigen hacia el norte, el sur, el oeste y el este y en su punto de intersección se alza una pequeña garita en donde se halla en pie (o quizá colgado) un ser muy curioso, envuelto de pies a cabeza por algo que parece un vendaje metálico. Le examinas minuciosamente, adviertes que no respira, te preguntas si estará vivo y, en caso afirmativo, qué podrá ser.

—Soy una momia acorazada —te murmura esa cosa al oído cuando aplicas la cabeza a su pecho en un vano intento de percibir los latidos de su corazón.

Retrocedes alarmado de un salto.

—Soy invencible e indestructible —te informa la momia acorazada—. Dominaría el universo si no fuese por una cosa.

—¿Qué? —preguntas, sintiéndote como el actor que se encarga tan sólo de hacer las preguntas al gracioso de turno.

—No puedo moverme —la momia acorazada suspira tristemente y luego añade—. No importa. Soy capaz de impedir que sigas adelante, lo que constituye un verdadero placer en la vida. O en la muerte, depende de cómo lo mires.

Tose con un sonido ronco que probablemente constituye un indicio del modo en que la mataron.

—A no ser desde luego que conozcas la contraseña.

Si sabes la contraseña, pasa al 188. En caso contrario, es posible que te agrade probar suerte combatiendo con la momia en el 194. También puedes retroceder hasta la sala de la entrada en donde tus opciones son examinar la estatua del cadáver en el 192, ir por la puerta del oeste hasta el 178 o a la puerta del este en el 184.

173

Cuando el mandamás se embolsa el oro, su actitud cambia instantáneamente de la arrogancia a un creciente servilismo.

—Gracias —te dice—. Gracias, gracias, gracias. No tiene usted idea de los escasos sobornos que consigo en este empleo y menos aún de un soborno tan generoso como éste. Pero desde luego no esperaba menos de una persona tan evidentemente aristocrática. Eché un vistazo a sus nobles rasgos, advirtiendo la luz de la inteligencia en su mirada acerada y me dije a mí mismo: «Mira», me dije...

Le dejas farfullar un rato porque disfrutas un tanto de las alabanzas pero acabas por imponerle silencio con un imperioso gesto del meñique.

—Cállate, cara de chinche —le dices amablemente—, quiero seguir adelante.

—Pues claro, pues claro —reconoce el mandamás—. Pase al **133**. Pero permítame una palabra para su oído tan bien formado y extremadamente funcional: ¡Guarde el cofrecillo!

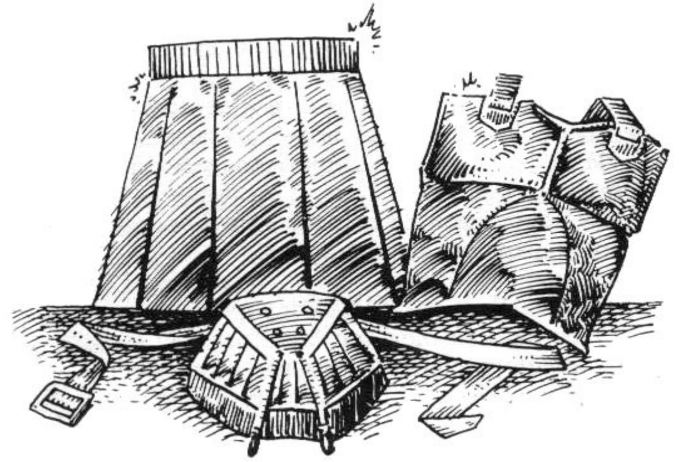
—¿Guardar qué? —inquieres frunciendo el ceño.

Mas en realidad es tarde para preguntas porque ya está introduciéndote en la sala del 133.

174

—¡Por San Andrés! —exclama jadeante el herrero—. Eres más de lo que parecías. Claro está que muchos pocos hacen un mucho, como dicen en Chicago. ¡Aquí tienes tu armadura y buena suerte!

Vas a estar un poco raro con peto, falda y escarcela, pero el atuendo tiene sus compensaciones. En especial que absorberá los primeros 3 puntos de cualquier daño que se te inflija mientras lo portas. Como esto incluye los daños mágicos, incluso un sortilegio mortal te dejará con 3 PUNTOS VITALES. Reviste ahora la armadura y vete al 106 para elegir otro destino.



Te ofrece peto, falda escocesa y escarcela acorazados.

175

Nada; has perdido tu valioso tiempo. Está verdaderamente vacía.
Así que vuélvete al 114 y escoge otro destino.

176

Te agachas y tratas de alzar la reja que permanece en su sitio tan firme como antes.

—Me temo que tu lógica es muy deficiente —observa el acento de Oxford. Desde abajo, los cuatro ancianos presos comienzan a insultarte por tu torpeza.

*Afortunadamente, no tienes por qué aguantar de nadie tales insultos. Basta con que examines tu plano del **93** y elijas un nuevo destino.*

177

—Es usted muy amable —murmuras, escogiendo tu bollo—. Éste parece verdaderamente delicioso, pero como hace un rato que me atraqué de patatas fritas y de dulces, creo que lo guardaré para después. No quiero empezar a sufrir ligeras dificultades con mi peso.

La tía Wobbly, que visiblemente padece ligeras dificultades con su peso, se identifica obviamente con tu actitud y te despide radiante. *Anota ahora si el bollo que elegiste era de chocolate o de nata y luego dirígete ágilmente al 106 para escoger un nuevo destino.*

178

Cruzas la puerta, que se abrió con facilidad (afortunadamente, puesto que si la hubieses cruzado cerrada, te habrías hecho polvo los huesos). Te hallas en una estancia de 4,5 por 3 metros sin salida visible. Reclinado en una hamaca que cuelga de las vigas del techo hay un ogro de cabeza puntiaguda. Instintivamente empuñas EJ pero el ogro mueve con languidez una mano.

—Vamos, vamos —dice—. ¿Es que no podemos portarnos de un modo civilizado? ¿Tenemos que lanzarnos instantáneamente al ataque sin más razón que una diferencia de credo, color o características raciales? Es cierto que yo soy un ogro y tú un ser humano...

Titubea.

—Eres humano, ¿verdad?

—Sí, desde luego —le aseguras con aspereza.

—¿Por qué tenemos que ser enemigos? —pregunta el ogro—. ¿En dónde está la lógica de semejante conducta? Si abandonásemos esos fastidiosos y viejos prejuicios, bien podría yo ayudarte, indicándote una salida secreta de este laberinto, suponiendo, claro está, que la necesites.

—Serás feo pero evidentemente no eres estúpido —replicas—. Y lo que expones tiene mucho sentido. ¿Cómo puedes ayudarme?

—Ya te lo he dicho: indicándote una salida secreta. Su descubrimiento requiere tan sólo un poco de lógica. La clave de la salida reside en el hecho de que hace varios años los diez albañiles que estaban construyendo este laberinto perdieron un día ventoso todos sus gorros. Un aprendiz destocado corrió a recobrarlos y entregó a cada albañil un gorro, pero sin detenerse a preguntar cuál era de quién. El problema que intrigó a los albañiles fue calcular la probabilidad de que exactamente nueve (y sólo nueve) de los diez recibieran su propio gorro. Algunos decían que era de 1 entre 9, otros que de 1 entre 10, otros que de 90 a 1, etcétera. Cuando un albañil apellidado Losa determinó por fin la verdadera probabilidad, se sintieron tan complacidos que construyeron una salida secreta de este lugar. Simplemente, suma 190 a la probabilidad y vete de aquí.

Parece sencillo. O quizá no lo sea. Asegúrate de determinar correctamente la probabilidad. De otro modo, sumando 190 acabarás verdaderamente perdido si quieres escapar por la salida secreta. Claro está que cabe que no desees marcharte, en cuyo caso puedes examinar la estatua

cadavérica en el 192 o continuar por la puerta del este hasta el 184 o por el pasillo del sur al 172.

179

¿Ha vuelto a cerrarse? ¡Esto es exasperante!

¿Eres suficientemente testarudo para probar de nuevo en el 193? *¿O preferirías regresar al 114 para seleccionar una opción diferente?*

180

Este es con mucho el edificio más grande de la localidad, incluyendo el castillo enano, la iglesia y todo lo demás. Lo que puede explicar por qué tantos de sus habitantes se hallan borrachos la mayor parte del tiempo, ya que se trata de la taberna. Tiene en la puerta un cartel que dice:

CERRADO

Por orden de la Sociedad de Templanza de Ochnatoberlochnaburry nuestro lema es:

¡ABAJO EL DEMONIO DE LA BEBIDA!

Los sonidos de la jarana y de las canciones que proceden del interior hacen temblar las paredes mientras el olor a whisky está acabando con la pintura de los marcos de las ventanas.

Si quieres entrar a ver lo que sucede, pasa al 196. En caso contrario, siempre puedes volver al 106 y escoger un destino diferente (si deseas afiliarte a la Sociedad de Templanza de Ochnatoberlochnaburry, en el 201 están celebrando una reunión para atraer a nuevos miembros).

181

Esta no parece, Pip, la parte más atrayente del castillo: una fúnebre y sombría escalera de caracol que asciende por una torre fúnebre y sombría. Es la clase de sitio en donde puedes esperar encontrarte brujas, demonios, monstruos o al menos cieno devorador de hombres y hongos venenosos que caigan del techo.

Pero también es posible que se trate de un astuto camuflaje del tesoro más importante de toda la aventura. Podrás averiguarlo si penetras en la Torre de la Oscuridad en el 197. Cabe asimismo que prefieras ir sobre seguro y que escojas en el 86 otro destino.

182

Es curioso, ¿verdad?, cuán alegre puede resultar un cementerio. Probablemente algo influirá el humor de las lápidas. Caminas entre sus mudas filas, inspeccionando y riéndote en voz baja de los epitafios.

Te inclinas para mirar una lápida en la que se lee: «Considerando las cosas, preferiría estar en Filadelfia» cuando una fría mano desciende sobre tu hombro. Giras en redondo, desenvainando EJ de un solo movimiento que la hace describir un arco mortal para cortar la cabeza del vampiro que ha...

—¿Piensas acudir al servicio vespertino?

Apresuradamente dejas de blandir EJ como un lunático y sonríes al hombrecillo que evidentemente es el sacristán. O el vicario. O alguien relacionado con la iglesia.

—Lo siento, pero no me es posible, señor —replicas cortésmente—. Porque estoy muy ocupado en salvar al Reino.

Pero no te escucha. Algo a tus espaldas reclama su atención porque sus ojos se desorbitan de sorpresa y alarma.

—Caramba, ¿qué es eso? —exclama.

Giras en redondo para hacer frente al nuevo peligro y entonces salta sobre ti, buscando con sus colmillos tu yugular. *Un sacristán vampiro (o quizás un vicario vampiro). ¡Y además taimado! Resígnate al hecho de que el suyo sea el primer ataque en razón de la sorpresa y consuélate pensando que sólo tiene 20 PUNTOS VITALES y que necesita sacar 6 o más para asestar con éxito*

un golpe. Lo malo es que si consigue anotarse tres golpes seguidos (sin contar el del ataque por sorpresa) te privará hasta de la última gota de tu sangre, doblará cuidadosamente el resto de tu cuerpo y lo enviará por correo al 14. Si sobrevives a este horrible peligro, puedes encontrar en el 198 un ambiente un poco más simpático.

183

¡Dios mío, hay un germen gigante dentro del pañuelo! Tiene aproximadamente el tamaño de una rata, pero parece recién escapado de un microscopio electrónico. En verdad hace ya bastantes años que no viste nada tan amenazador.

El germen alza la vista y te saluda.

—¿Cuáles son tus órdenes? —pregunta escuetamente.

—¿Órdenes? —repites.

—Di una palabra y saltaré sobre el que nombres, tornándole tan enfermo y débil que se reducirá a la mitad el daño que normalmente podría ocasionarte.

¡Qué germen tan útil!

—Lo único que sucede —murmura sombrío el germen— es que algunos poseen una inmunidad natural, así que debes lanzar dos dados al comienzo de un combate para determinar cómo están las cosas. Si sacas más de 8, será mío. Incidentalmente, yo no puedo ser muerto ni nadie puede curarse de mí puesto que aún no se ha inventado la penicilina, así que contarás conmigo para el resto de tu aventura.

Lo que el germen gigante no menciona es que existe una ligera probabilidad (la de sacar 2 cuando estás haciendo la comprobación de la inmunidad) de que seas tú en vez de tu adversario quien contraiga la enfermedad, en cuyo caso sólo lograrás anotarte la mitad de los daños que causes. Envuelve ahora esta fantasmagórica cosa en el sucio pañuelo y busca un nuevo destino en el 93.



Envuelto en el asqueroso pañuelo hay un germen gigantesco.

184

No hay tras esta puerta más que un muro desnudo y lo que parece... sí, se trata decididamente de los restos de un resorte de lanza. ¡Y mortal a juzgar por su aspecto! Por fortuna algún otro pobre aventurero recibió el lanzazo (y presumiblemente dio tambaleándose unos pasos más con la lanza todavía clavada), puesto que todo lo que queda es el mecanismo del resorte que habría hincado el venablo en tu temblorosa carne.

Olvídate de eso, Pip. Cierra cuidadosamente la puerta y decide si seguirás por el corredor del sur hasta el 172, si examinarás la estatua en el 192 o si te arriesgarás a pasar por la puerta del oeste en el 178.

185

Glu glu. ¡Ping!

Esto no va a gustarte, Pip, pero te has quedado ciego (un efecto bien conocido de beber licores destilados clandestinamente). Puedes ir tropezando hasta el 106 e incluso conseguir seleccionar por el tacto un nuevo destino, mas te será difícil pelear en cualquier combate en que te veas envuelto, puesto que sólo conseguirás asestar un golpe en una de cada tres tiradas, sea lo que fuere lo que señalen los dados. Esta infortunada situación persistirá hasta que desaparezca la ceguera y eso no tendrá lugar hasta que saques dos seises con los dados. Y sólo te está permitida una tirada cada vez que abandones una sección.

186

Con ojos relampagueantes, saltas para atacarla, blandiendo tu espada...

—¡Eh, un momento! —protesta EJ—. ¡No esperarás que combata contra ella, es una de mis fans! ¡Así lo dice su traje!

¿Una de sus fans? Debe ser la única. Pero sea como fuere, parece que te enfrentas con un motín. Puedes continuar atacando a la princesa sin EJ en el 199, intentar razonar con tu estúpida espada en el 209, tratar de razonar con la estúpida princesa en el 195 o desembarazarte de todo este lío, salir de la habitación y volver al 86 para elegir un destino menos azaroso.

187

Cautelosamente (puesto que en una aventura nunca se debe juzgar por las apariencias superficiales) asciendes por la escalera de caracol de la Torre de la Luz. Te conduce con el tiempo a una estancia iluminada por el sol y penetrada de aroma de rosas.

Aunque la torre no parece en modo alguno muy alta, desde su ventana puedes distinguir el bosque, la llanura y, hacia el sur, un ancho lago. En la orilla más lejana de éste percibes claramente un estandarte del buitre y bajo tal ave de mal agüero figura uno de los cuatro lemas de la Legión de los Muertos:

CAESAR SIC IN OMNIBUS

Te apartas de esta interesante vista para examinar la propia estancia. Parece haber sido empleada para alguna especie de observaciones y cálculos astronómicos y astrológicos porque contiene un astrolabio, un telescopio y diferentes libros y gráficos. Algo en la escritura de uno de éstos atrae inmediatamente tu atención y, cuando te acercas a investigar, tus sospechas quedan inmediatamente confirmadas. Tienes ante ti el horóscopo de Merlín, aparentemente realizado por el propio mago. Y aunque no eres astrólogo, no te hace falta serlo, porque las notas que acompañan al horóscopo del momento de su nacimiento son suficientemente claras en la predicción de la infortunada muerte de Merlín. Enjugándote una nostálgica lágrima, pasas la página y descubres algo muy extraño: las predicciones continúan incluso después del momento en que se suponía que Merlín hubiera tenido que dirigirse al **14**. Fascinado, te sientas a leer más atentamente este pasaje.

—El mayor peligro —declara Merlín de su puño y letra— sobrevendrá poco después de mi muerte, cuando las estrellas ordenen que me una a la Legión de los Muertos (y, siendo un líder natural, es posible que llegue a mandarla). Sea como fuere, y a menos de permanecer en ese infortunado estado para siempre, tendré que contar con Pip para que monte una operación de rescate. Así que le dejaré en el cofre del rincón instrucciones detalladas para asegurarme de que todo discurra como debe ser.

¿El cofre del...? Miras en torno de ti. ¡Pues claro que allí está! Te precipitas frenéticamente y lo abres de golpe, sin preocuparte de agujas envenenadas ni de otras trampas.

¡El cofre está vacío!

¿No resulta esto típico? Parece como si el viejo estúpido se hubiera olvidado de dejarte sus instrucciones. Bien, ahora de nada sirve lamentarlo. Como aquí no tienes nada más que hacer, puedes bajar las escaleras hasta el 86 y escoger un nuevo destino.

188

Cuando pasas junto a la momia acorazada, se inclina hacia adelante para murmurarte al oído:
—Suma 7 al número que se te dio con la contraseña y vete directamente a esa sección.
Confío en que recuerdes el número, Pip, porque de otro modo te costaría mucho seguir adelante.

189

¡Qué lugar tan extraño! De acuerdo en que se trata de un castillo pero como de miniatura. Sin terminar o algo así. Tampoco exactamente es que sea pequeño, pero parece poseer sólo una estancia; almenas y torretas, foso y puente levadizo rodean esa única habitación, como si los propietarios hubiesen tenido más pretensiones que dinero para construir. El conjunto recuerda una versión gigantesca del tipo de castillo de juguete que hubiera podido alzar un loco...

Y hablando de locos, parece que se te acerca uno por el puente levadizo: una mujer escultural de falda y escarcela de guerrero, que porta una gaita forrada de piel. Se detiene ante ti. Presiona la vejiga. Al instante, la gaita declara con gimiente tono:

—Buenos días, extranjero. Bienvenido al castillo de MacHoot.

—Muchas gracias —replicas, completamente intrigado.

—De nada —chilla la gaita cuando la mujer torna a presionarla—. Permíteme que te presente a la señora MacHoot, dueña del castillo.

El instrumento se retuerce para señalar a la mujer.

—¿Dueña del castillo? —dices, frunciendo el ceño—. Yo pensaba que el propio MacHoot era el señor de esta fortaleza.

—¡Cerdo machista! —aúlla la señora MacHoot, haciendo girar amenazadoramente la gaita por encima de su cabeza.

—¡Cálmate, Maggie! —gime la gaita, que obviamente ha conocido escenas semejantes—. Y no me uses como arma, no estoy construida para eso.

Pero el ruego llega demasiado tarde porque la señor MacHoot te golpea violentamente con los tubos de la triste gaita. *Si te queda un poco de sentido común, regresarás al 106 y elegirás un nuevo destino tan pronto como tus piernas te lleven hasta allá. Pero si quieres mostrarte tenaz siempre puedes probar a pelear en el 202.*

190

¡Por Júpiter, lo conseguiste! Estás ya fuera de ese horrible laberinto y te hallas a la orilla del Lago Ness!

*No hay nada que te impida volver al 123, pero también podrías regresar a examinar el mapa del **36** o incluso (si estás realmente loco) el plano del **8**.*

191

Empujas la puerta y penetras en una fría nave, moteada por la luz que se filtra a través de los vitrales. Lejano, empieza a sonar un órgano con una dulzura enternecedora. Das un paso hacia adelante y luego te detienes cauteloso cuando reparas en una figura que se dirige hacia ti, elegantemente ataviada con alzacuello y falda escocesa y poseedora del más sorprendente manojo de halos que hayas visto nunca: uno flota sobre su cabeza, el otro sobre su escarcela. Se detiene y te sonríe con benevolencia.

—Bienvenido —te dice quedamente con voz melodiosa.

Aclaras tu garganta.

—¿Es usted un santo, buen señor? —inquieres al reparar en los halos.

—Pues claro que lo soy, Pip —replica amablemente—. Hay que serlo para estar al frente de la iglesia de esta aldea.

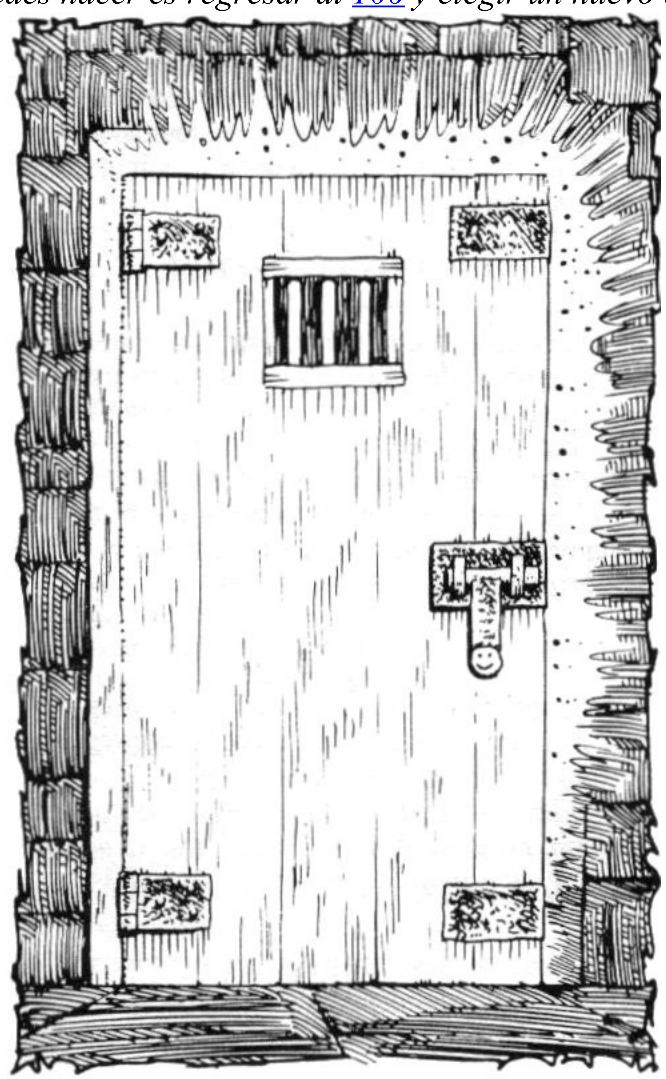
Levita distraído y luego retorna al suelo, exhalando el dulce aroma de la santidad.

—Como dudo de que tengas tiempo para asistir a vísperas, voy a darte mi bendición y un consejo.

Coloca su mano derecha sobre tu cabeza. Brilla un instante (la mano, no tu cabeza) y sientes que recobras tus PUNTOS VITALES hasta su máxima capacidad.

—Mi consejo es éste —declara el santo clérigo—. No vayas al cementerio.

Un buen consejo para cualquiera, Pip. Mas por el momento, y ya que no te esperan para vísperas, lo mejor que puedes hacer es regresar al *106* *y elegir un nuevo destino.*



La puerta se cierra sola de golpe.

192

Esta es en realidad una de las estatuas más horribles y menos atrayentes que hayas tenido la desgracia de inspeccionar minuciosamente. En el plinto de granito figuran esculpidas las siguientes palabras:

NUESTRO FUNDADOR

Lanzas una patada contra esa monstruosidad, medio esperando que cobre vida y te proporcione algo que hacer pero permanece tan inmóvil como horrorosa.

Ha sido una pérdida de tiempo. Ahora puedes elegir entre internarte por el pasillo del sur hacia el 172, por la puerta del oeste en el 178 o por la puerta del este en el 184.

193

Te concentras intensamente y la abres otra vez. Por un instante crees haberlo conseguido. ¡Y luego la puerta se cierra de golpe! *Puedes acabar de una vez por todas con esta tontería, pasando al 114. Pero si insistes absolutamente en tornar a probarlo, pasa al 149.*

194

Blandiendo la espada, te lanzas contra la momia acorazada, mientras la acometes también de un cabezazo y con golpes de karate de los pies, la muerdes y la arañas, poseído de una fiereza irrefrenable. Por desgracia, de nada sirve, puesto que la momia acorazada te decía la verdad cuando afirmó ser invencible e indestructible. Cuando te detienes a respirar extiende uno de sus dedos acorazados y de un golpecito te aniquila. *Directamente al 14.*

195

—¿Es que no podemos discutir la cuestión como personas civilizadas? —preguntas jadeante mientras tratas de esquivar el romo objeto.

—¡Fuera! —chilla de nuevo la bella muchacha, que sigue aporreándote.

—Déjamela a mí —murmura EJ, saliendo por sí misma de su vaina y reluciendo ligeramente.

—¿Qué tal está, señorita? —dice a la chica—. Es posible que no me haya reconocido, pero soy Excalibur Junior, la espada famosa en el mundo entero.

La muchacha, sorprendida sin duda al hallarse frente a una espada parlante, detiene sus ataques.

—¿Cómo?

—Excalibur Junior —repite EJ, que tose modestamente—. Usted parece ser miembro de mi Club de Fans a juzgar por lo que dice esa inscripción.

—¡Esta ropa es de mi estúpida hermana! —exclama la chica retornando al ataque—. Fuera del cuarto de papá.

—Creo que está loca —declara EJ, arrastrándote fuera del dormitorio.

Lo que te deja tan sólo con la opción de regresar a tu mapa del ***86*** *y seleccionar un destino diferente.*

196

A beber, a beber y a apurar...
Oh, Susana, no llores más por mí...
Igual que en viejos tiempos...
Si a tu ventana llega una paloma...
Amarillo el submarino es...

Las notas de una docena de diferentes baladas tradicionales escocesas asaltan tus oídos cuando penetras en la atestada taberna, pisando cuerpos postrados y abriéndote paso hacia la barra

entre la muchedumbre de bebedores de whisky.

—Una limonada —dices al barman (un tipo corpulento cuya barba parece no haber conocido en mucho tiempo la tijera).

—¡Tomarás un vaso de whisky como éste! —gruñe el barman, colocando de golpe sobre el mostrador una botella llena y un vaso vacío.

—¡Pues tomaré un vaso de whisky! —asientes, no deseando mostrarte grosero. Te sirves y te lo echas al gaznate del modo que hace el protagonista en las películas del Oeste (es decir, en las *malas* películas del Oeste). Luego te levantas del suelo y te apoyas contra la barra hasta quedar más o menos vertical. Tu cabeza describe un giro de 360 grados y vibra ligeramente antes de detenerse. El enorme barman se inclina sobre ti mostrador de modo tal que su nariz se aproxima mucho a la tuya.

—¿No quieres otro? —pregunta.

—Me parece que ya he bebido bastante — replicas jadeante.

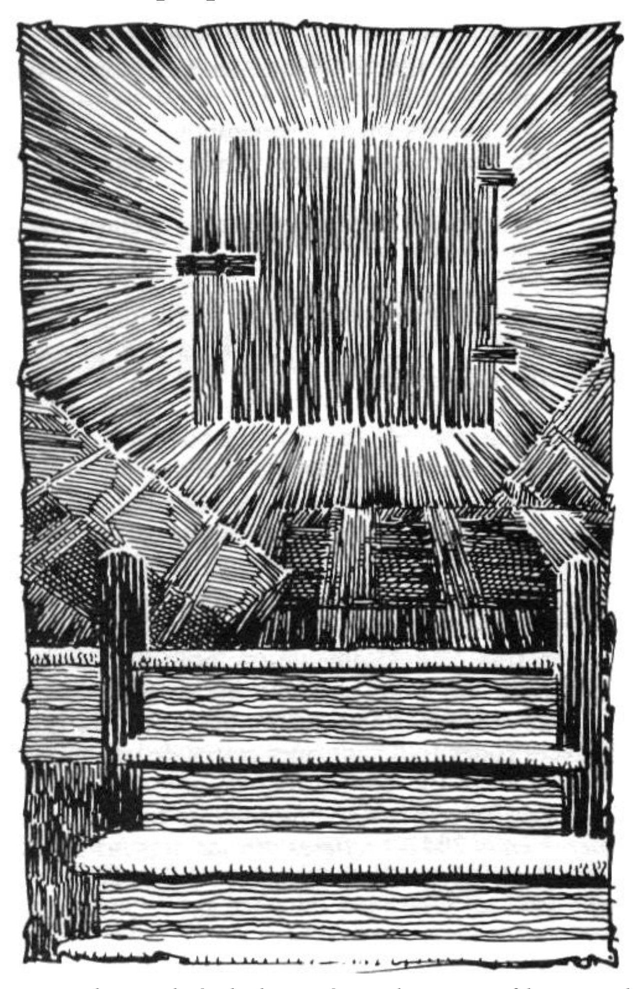
—Pues aquí o bebes o peleas —declara sonriente el barman.

Te está bien empleado por meterte en un lío como éste. Si quieres seguir bebiendo, pasa al 203. Si prefieres pelear, mientras aún puedas hacerlo, vete al 207.

197

Asciendes, considerablemente asustado, la fúnebre escalera de caracol, pero llegas intacto a la sombría estancia superior cuya única luz es la que se filtra por las grietas de los postigos cerrados de las ventanas.

Penetras cautelosamente, golpeándote en las espinillas con toda clase de bultos que llenan esta habitación. En la penumbra adviertes que pareces rodeado de enormes cestos de una cierta forma.



La única luz que penetra en la sombría habitación es la que se filtra por los cerrados postigos.

¿Crees que deberías examinarlos más atentamente en el 204 o prefieres arrojar más luz sobre el asunto, abriendo los postigos en el 210?

198

En el ardor de la peleo ha caído su alzacuello que ahora yace junto al montoncito de polvo seco en que se convierten todos los vampiros cuando das buena cuenta de ellos.

Lo recoges (el alzacuello, no el polvo) y lo examinas minuciosamente. En el reverso hallas bordadas las siguientes palabras:

ROBADO AL AUTÉNTICO VICARIO QUE NO DESEA MAL ALGUNO AL LADRÓN

Así que ese demonio robó el cuello al auténtico vicario. Cautelosamente te pruebas el alzacuello para ver cómo te queda y porque siempre te atrajeron las prendas eclesiásticas. Al instante se cierra en torno de tu garganta como un dogal. ¡Un alzacuello maldito! Y eso que no le deseaba mal alguno. Pugnas con este instrumento letal de la ira de la Iglesia, pero eres incapaz de quitártelo. El alzacuello te oprime cada vez mas de un modo alarmante y tu cara empieza a presentar diversas tonalidades azuladas. *¿Sucumbirás ante un alzacuello tras haber vencido a un vampiro? Sólo el tiempo y los dados te lo dirán. Lanza dos y fíjate en el resultado. Si sacas más de 4, pasa al 205. Si sacas 4 o menos, vete al 211.*

199

Rápidamente lanzas a un lado a EJ (que, tras describir un arco en el aire, acaba clavándose en una mesa de madera, vibrando ligeramente) y saltas hacia la muchacha. Está armada, ahora lo adviertes, con un enorme jarrón azul chino de la dinastía Ming (sería difícil hallar un objeto más romo). Te esquiva.

—¡No creas que voy a ceder porque te hayas desarmado! —grita —. Pienso emplear mi jarrón.

—¡Nada me importa tu jarrón azul Ming! —le replicas, preguntándote por qué EJ se ha echado a reír de repente.

Pero cuando te precipitas sobre ella, tropiezas en el borde de la alfombra, caes sobre la mesilla de noche y tu cabeza acaba en el orinal de oro que, quizá por fortuna, se hallaba vacío hasta que entró tu cabeza. Te retuerces como un gato y te pones en pie. Pero no eres capaz de quitarte esa cosa de la cabeza. La joven corre hacia ti y te golpea con fuerza en las espinillas, ya que no es capaz de darte en la cabeza con el jarrón. Saltas hacia atrás sobre una pierna, aullando de dolor y accidentalmente caes en el ropero del rey cuya puerta se cierra.

—¡Sal de ahí! —chilla enfurecida la muchacha—. ¡Cobarde!, ¡gallina!

A través de la puerta del ropero oyes a EJ que pregunta:

—¿Eres verdaderamente miembro de mi Club de Fans?

Menudo fiasco, Pip. Lo más sensato que puedes hacer es salir de aquí a la carrera, apoderarte de EJ y precipitarte como un loco al 86.

200

¡Esto parece familiar, terriblemente familiar! Tres espadas clavadas en el suelo como postes de cricket... una espesa red... una bola de hierro erizada de púas... y allá bajo el árbol, medio cubiertos por una lona, un garrote atravesado por un clavo de hierro, varios chalecos acolchados y cascos metálicos. Todo esto sólo significa una cosa: pogolfit, el más terrorífico deporte conocido de la Humanidad, prohibido ahora en Avalón por su violencia, pero que todavía se juega con gran entusiasmo en Escocia (que ganó la Liga el año pasado y parece tener grandes posibilidades de conseguir en éste la Copa). Por fortuna, ahora no parece haber nadie por aquí...

—¿Qué? ¿Jugamos un partidito?

La voz, justo tras tu oído derecho, te hace dar un salto del susto. Giras en redondo para hallarte frente al sonriente rostro de un árbitro anciano, tocado con varios gorros, uno sobre otro, y que monta un robusto caballo. Tras él, extendiéndose como un ejército bárbaro, siguen dos equipos escoceses de pogolfit con sus escarcelas repletas de las piezas que les servirán para montar sus enormes troncos. Te observan expectantes... y ansiosos...

La última vez que jugaste al pogolfit acabaste hundido en el suelo como una estaca humana. Mas, como siempre, a ti corresponde decidir. El partido de pogolfit comenzará en el 206. Desde luego puedes negarte cortésmente y elegir un nuevo destino en tu plano del 106.

201

Te abres camino entre una entusiástica banda de música que toca *Nos reuniremos en el río* y te encuentras ante una limpia mesa de pino tras la cual una joven de uniforme azul marino trata de despachar una pila de impresos. Te dirige una mirada hosca.

-¿Sí?

—Quiero ingresar en la Sociedad de Templanza de Ochnatoberlochnaburry —le dices.

—¿Bebe whisky?

Meneas la cabeza.

—No.

—¿Ginebra? ¿Vino? ¿Cerveza rubia? ¿Aguardiente? ¿Whisky irlandés clandestino? ¿Licor? ¿Hidromiel? ¿Jerez? ¿Aloja? ¿Chicha? ¿Vermuth? ¿Sidra? ¿Cerveza negra? ¿Cerveza fuerte? ¿Vodka? ¿Agua? ¿Ron? ¿Strega? ¿Leche fermentada de yegua?...

—¿Agua? —inquieres—. ¿Dijo usted agua?

La joven alza los ojos.

—Sí, lo dije. No era mi intención decirlo, pero lo dije. Estoy sometida a una considerable tensión, dése cuenta. Cualquiera puede cometer un pequeño error como ése. Pero usted no se imagina lo que es ser secretaria de la Sociedad de Templanza en un lugar como éste. Los que no están borrachos están locos. Y aquí tengo todos estos impresos para rellenar.

Coge los impresos y los lanza al aire por donde se extienden como copos de nieve. Grita:

—¡Eso es lo que pienso de ellos! ¡Eso es lo que pienso de sus estúpidos impresos! —te entrega una pequeña tarjeta metálica en la que se halla grabado el emblema de una botella rota—. ¡Aquí tiene! ¡Llévesela y ahora déjeme en paz!

—¿Qué es esto? —preguntas.

—¡Su tarjeta de socio! —chilla—. ¡Llévela consigo siempre y no se le ocurra tocar el alcohol porque explotaría y volaría su estúpida cabeza!

Encantadora. Guardas la tarjeta y te encaminas al 106 antes de que sufra un ataque de nervios.

202

Fue, Pip, un terrible error. Aunque esa gaita no hubiese sido construida como arma, ha empezado a replicar en defensa propia. Y con la musculosa señora MacHoot destrozando tu pierna derecha es como enfrentarse simultáneamente en el cuadrilátero con un campeón de lucha libre y con un pulpo. Por si fuera poco, ambas se mueven con tal rapidez que apenas has sido siquiera capaz de alcanzarlas.

—¡Me rindo! —grita EJ, que sabe cuándo ha sido vencida aunque tú no lo sepas—. Me entrego. Pax. Dadme una bandera blanca y la ondearé. No me ataquéis más. Dejadnos con vida. Soy vuestra esclava. Habéis ganado. Todo lo que tengo es...

—¡Compórtate, EJ! —murmuras, indignado.

Al fin y al cabo, hace bien puesto que la señora MacHoot y su gaita han cesado el ataque ante

semejante manifestación de pusilanimidad.

—Que te sirva de lección —masculla hoscamente la señora MacHoot—. Para que nunca acometas a una gaita cuando te vuelva la espalda.

Cierras los ojos y ruegas por un poco de paciencia (y posiblemente por otra espada). Pero, habiéndose impuesto, la señora MacHoot se deshace ahora en sonrisas y te arrastra al interior de ese extraño castillo de una sola habitación.

—Siéntate —te dice—. Te traeré una taza de té. Si lo bebes, te devolverá todos tus PUNTOS VITALES una vez o te proporcionará tres veces lo que marquen dos dados.

—Sí —gime la gaita— y antes de abandonar la aldea, asegúrate de dar de comer a los patos (metafóricamente hablando), puesto que de otro modo perderías la oportunidad de conseguir algo que podrás necesitar más tarde con el mayor apremio.

—¿Cómo lo sabes? —preguntas con curiosidad a la gaita.

—Fui antaño gaita del viejo Moore y antes toqué para Nostradamus.

¿Poción curativa en forma de té y consejos de una gaita pitonisa? Algunas aventuras son decididamente mucho más extrañas que otras. Mejor será que vuelvas al *106* *antes de tornarte completamente chiflado.*

203

Bebes otro vaso de whisky y el barman pronto empieza a parecerte como Paul Newman. Tras otro vaso de whisky, éste por razones medicinales, te encuentras tan sano que apenas puedes tenerte en pie. Tu cabeza empieza a moverse sobre tus hombros, girando como el foco de un faro. Hace mucho calor en la taberna y tus compañeros de jarana te oprimen como un cordial gentío de linchadores hasta que, por fortuna, pierdes el conocimiento.



Bebes otro vaso de whisky y el barman empieza a parecérsete a Paul Newman.

Echa mano a los dados, lánzalos para descubrir en dónde te encontrarás cuando despiertas. Si sacas de 2 a 4, pasa al 189. Si sacas de 5 a 7, pasa al 200. Si sacas de 8 a 10, pasa al 151. Si sacas 11 ó 12, te hallarás en el puerto entre los montes del 55.

204

No son cestos. ¡Son ataúdes! Ahora presta atención, Pip. Lo que has de hacer en una situación como ésta es contener la respiración y lenta, muy lenta y cuidadosamente, empezar a retroceder paso a paso. No apartes tus ojos de los ataúdes y no hagas ningún ruido. Deslízate fuera de aquí despacio hasta que llegues... Demasiado tarde, están abriéndose. *Lo suponías, Pip, son vampiros. Melancólicos individuos de frac, negra capa y colmillos refulgentes. Lanza un dado y divide el resultado por dos para determinar con cuántos te enfrentas (no, no puedes pelear con medio vampiro, así que si tu cálculo acaba en decimales tendrás que redondear* ***por arriba****). Cada uno tiene 25 PUNTOS VITALES, asesta un golpe si saca por lo menos 6 y se anota el daño que marquen los dados a no ser que saque un 6 doble, lo que indicará que te ves privado hasta de la última gota de tu sangre y te irás seco hasta el 14. Si sobrevives a esta dosis gratuita de horror transilvano, debes dirigirte al 212.*

205

Justamente cuando caías de rodillas mientras el mundo en torno de ti se tornaba cada vez más turbio, el alzacuello se afloja de repente, permitiendo que puedas respirar. Pero no consigues quitártelo. Sigue allí como si fuese de metal y hubiera sido soldado.

Lo que posiblemente está muy bien, dado que ahora, y por el resto de tu aventura, te beneficiarás de la protección eclesiástica. Si deseas invocarla, lanza dos dados antes de un combate específico. De sacar 10, 11 ó 12, el enemigo con que te enfrentes se negará a luchar en razón de que eres un vicario anglicano. Podrás continuar adelante como si hubieras sobrevivido al combate. Muy útil. Pasa al 151 y decide lo que deseas hacer.

206

—Tú batearás —sugiere taimadamente el árbitro.

Asientes. El pogolfit es tan calamitoso que lo mismo puedes morir de bateador que de lanzador.

—De acuerdo —declara el árbitro. Y luego añade como si acabara de ocurrírsele—: jugaremos conforme al reglamento australiano.

¿El reglamento australiano? ¿Qué es el reglamento australiano? El pogolfit ya era bastante brutal para que encima cambiasen de reglamento. Abres la boca con el fin de protestar pero, ay, es demasiado tarde. Te empujan ante las tres espadas y te entregan el garrote atravesado por el clavo.

—¡Adelante! —grita alegremente el árbitro.

Al instante *ambos* equipos comienzan a agarrar unos enormes troncos que luego empuñan, lanzándose hacia ti en masa como un bosque en marcha.

—¡Eh, aguardad un minuto! —dices, presa de súbito pánico—. ¡No puedo enfrentarme con los dos equipos!

—¡Es el reglamento australiano! —grita el árbitro, que corre a refugiarse tras un árbol próximo.

Te vuelves para huir (o para efectuar una retirada estratégica, como prefieras llamarlo), pero los troncos ya describen arcos en el cielo para caer como gigantescas flechas sobre tu indefensa cabeza. Por un instante el cielo se oscurece. Alzas tu garrote en un intento demencial de protegerte. Luego, los troncos descienden inexorablemente. A un cegador relámpago de dolor sigue la oscuridad total. *No se trata, sin embargo, de la oscuridad del* ***14****. Has sido inmediatamente arrebatado de esta terrible sección y enviado al 214.*

207

Te inclinas hacia adelante en un ángulo peculiar y golpeas al barman en la nariz. Responde arrojándote una botella a la cabeza. Falla el tiro (quizá por fortuna) y la botella alcanza a un robusto escocés en su rubicundo cuello. El escocés emite un rugido feroz, semejante en muchos aspectos al grito matutino de la gigantesca arpía de Aberdeen en agosto y, decidiendo obviamente que acaba de ser atacado por el hombre más próximo a él, le propina un mamporro en la cabeza.

El aludido, un forastero de ojos negros, mirada aviesa y una daga oculta, se ve lanzado hacia atrás contra una mesa de póker en la que está desarrollándose una importante partida. Los jugadores, cuatro asesinos carrilludos de la isla de Skye, saltan tan de súbito que la mesa acaba sobre un cuarteto de aficionados que cantaba *Nelly MacDean*. Un caos total estalla al punto en toda la taberna. En unos segundos el recinto cobra el aspecto de un «saloon» del Oeste. Se hienden cabezas, vuelan hombres contra los espejos, se hacen añicos ventanas, revientan las mesas, brillan espadas y cuchillos, mientras que a la izquierda el autor del desaguisado se desplaza a cuatro patas, sin que milagrosamente le alcance ninguno de los proyectiles que le dirigen.

Mira lo que has hecho, Pip. Mejor será que te vayas antes de que las cosas se pongan peor. Sal por la puerta trasera y vete al 106 para escoger un destino más tranquilo.

208

El hedor que emerge de los corrales, combinado con esos peculiares trinos que destrozan los nervios y ponen los pelos de punta, te revelaría por sí solo que acabas de entrar en una granja de arpías.

—¿Sabes? —observa EJ—. Jamás vi una arpía viva.

—Ni debes querer verla —respondes con sensatez—. Aparte de los dragones y de los hurones, son probablemente los seres más aterradores que la Humanidad haya contemplado jamás. Aterradores y peligrosos.

—Fíjate —añades— en la anchura de los troncos de la empalizada para guardar a esas criaturas. Repara en el grosor doble de las sogas con las que están sujetos esos troncos. Advertirás también la altura de la propia empalizada, porque es bien sabido que el promedio de las arpías pueden saltar siete veces la longitud de sus brazos extendidos. Fíjate en los vidrios clavados en lo alto de la empalizada y en la profunda zanja que rodea los corrales, lista para llenarla de agua en el instante en que pueda escapar una sola de las arpías. Repara en...

—Pero la cerradura es muy endeble —observa EJ, obviamente aburrida de tu fascinante explicación.

Se retuerce en tu mano...

—¡No hurgues en la cerradura! —chillas.

... y hurga en la cerradura. Cuyo resorte salta.

De inmediato la puerta se abre como bajo el impacto de una fuerza verdaderamente sobrehumana y tres arpías gordas y negras como el carbón escapan husmeando mientras mueven hacia adelante y hacia atrás sus cabezas y baten sus colas espinosas. Dos de estos monstruos corren hacia el norte en busca de la libertad de los montes. Lamentablemente, la tercera te localiza con sus cerdunos ojillos, escarba por un instante el suelo y luego se lanza al aire en el asalto típico de las arpías enloquecidas. *Va a serte difícil, Pip, hacer pedacitos a esta arpía. Tiene nada menos que 40 PUNTOS VITALES, asesta con éxito un golpe si saca 5 o más y consigue anotarse la apabullante cantidad de 6 puntos como daño adicional. Por fortuna, aparte de saltar, se desplaza con mucha lentitud y en consecuencia lograrás efectuar dos ataques por cada uno de ella. Pero si saca 12 con los dados te matará en el acto. Si sucumbes a esta pesadilla, pasa como de costumbre al 14. De sobrevivir, advertirás en el 213 que tus dificultades no han hecho más que empezar.*

209

—Escúchame, EJ —comienzas a decir con tu tono más razonable.

—No —replica EJ. —No puedo.

Se retuerce para darte la espalda y hace un puchero, acciones ambas tan difíciles para una espada que puedes darte cuenta al instante de la seriedad que el asunto reviste para ella.

—Dudo de que sea una fan tuya —le dices serenamente—. Yo diría que esa túnica tiene que ser de alguna hermana suya o de alguna otra persona.

—Simplemente estás celoso —responde con aspereza EJ—. Sientes envidia porque las cartas de los admiradores son para mí. No irías a ninguna parte en estas aventuras sin mí, lo sabes.

Salta de tu mano y se clava en el suelo. Tratas de sacarla de allí, pero está muy bien hincada, aparentemente empleando el mismo truco que la auténtica Excalibur usó para clavarse en una piedra hasta que apareció el rey Arturo. *No valen razones. Tendrás que atacar a la princesa en el 199, razonar con ella en el 195 o volver al 86 para elegir una situación menos comprometedora.*

210

La luz inunda la estancia cuando abres de par en par los postigos. AI instante percibes por doquier los más horribles chillidos que jamás hayas oído. Giras en redondo y los chillidos concluyen tan de súbito como empezaron. Es evidente que nadie ha penetrado en esta cámara en meses o quizás en años. Y no es extraño: lo que creías bultos son en realidad ataúdes.

Te adelantas para inspeccionarlos. En unos pocos instantes alzas las tapas (que curiosamente tienen goznes y están bien engrasados), pero no hay nada dentro excepto montones de polvo y de vez en cuando un enorme anillo. Echas un último vistazo en torno a ti, preguntándote de qué lugar de la Tierra (o del Más Allá, eh, eh) llegaron los chillidos. Pero no se desvela el misterio.

¿Verdad que es irritante no saber lo que pasa? No importa, probablemente mejor será que no lo sepas. Pasa al 86 y escoge un destino diferente. A no ser, claro está, que quieras ponerte uno de esos polvorientos anillos, yendo al 215.

211

Estás poniéndote bizco y jadeas de un modo alarmante. Tus manos pugnan furiosamente por librar a tu garganta del diabólico alzacuello.

—¡Chist!

Todo lo que te rodea se enturbia. La sangre se agolpa en tu cabeza. Hay una roja neblina...

—¡Chist!

... ante tus ojos. Te arde la garganta. Adviertes que una terrible debilidad asciende por tu cuerpo.

—*¡¡¡Chissssst!!!*

—¿Qué es lo que te pasa, EJ? —preguntas irritado, pues esa estúpida espada ha echado a perder la encantadora escena de tu muerte.

—¿Por qué no me empleas para cortarlo?

—¿Es que has perdido tu diminuta mente metálica? —inquieres—. ¡Lo tengo en torno de mi *garganta*! ¡Si trato de cortarlo, también yo me haré pedazos!

—Es posible —reconoce EJ—. Pero si no corres el riesgo, tendrás que ir al **14** con toda seguridad.

En realidad tiene razón y así lo juzgas, aunque el riego sanguíneo de tu cerebro sea ahora tan deficiente. Sin pensarlo más, empuñas EJ y la blandes contra tu cuello.

No lo habría creído, Pip, si no lo hubiese visto con mis propios ojos. De todas las cosas demenciales que has hecho en tus aventuras, la más enloquecida tiene que ser ésta de tratar de decapitarte con tu propia espada. Lanza dos dados, exactamente como si estuvieras en un combate. Si consigues acertar al alzacuello (5 o más), pasa al 217. En otro caso, vete al 222.

212

Estas cosas (estas Cosas) no hacen ruido, ¿verdad, Pip? Ni percibes ya los alaridos que helaban tu sangre. Qué dulce resulta ahora el silencio.

Te diriges hacia los postigos y los abres de par en par. El súbito chorro de luz que penetra en la estancia convierte a los cadáveres de los vampiros en higiénicos montones de polvo rematados a veces por el inevitable anillo.

Que puedes tratar de recoger (un anillo, no un montón de polvo) en el 215. Si realmente deseas hurgar en un montón de polvo (eres muy libre), pasa al 218.

213

—¿Qué estás haciendo a mis arpías, zoquete? —inquiere una voz airada cuando te tambaleas medio muerto tras el combate.

Jadeante, te vuelves para advertir que te observa con irritación un hombrecillo moreno que porta en su escarcela un puerro. De la fimbria de su falda cuelgan pedazos de carbón para impedir que el viento se le lleve. Por su acento parece paisano de Merlín. ¿Pero qué hace un galés en Escocia?

Es un misterio que tienes pocas probabilidades de resolver. Rabioso por lo que has hecho a su arpía, este minero fuera de lugar se lanza contra ti, blandiendo el puerro de su escarcela para acometerte del modo más feroz.

Puede perdonársete que creas que no te hará mucho daño el puerro. Aunque, en tu caso, éste podría revelarse como un error verdaderamente fatal. El puerro que emplea este enfurecido galés criador de arpías es una mágica arma vegetal que exige sacar 9 o más para asestar un golpe pero que, habiéndolo logrado, triplica el daño señalado por los dados; te causará entonces tan terrible indigestión que serás incapaz de propinar un golpe o de lanzar un sortilegio durante dos turnos sucesivos. Si el puerro provoca tu muerte en este insólito choque, pasa rápidamente al 14. En el caso muy improbable de que sobrevivas, pasa al 219.

214

Despiertas poco a poco, con un terrible dolor de cabeza. Estás tendido en el suelo de una caverna caliza. La luz del sol se cuela por una gran abertura en el techo a la que se asoman varios rostros barbudos pero inquietos.

—¿Te encuentras bien? —pregunta uno.

Miras en torno de ti. Varios de los troncos han caído contigo en la caverna y penetrado con tal fuerza que tres incluso se han hincado en las rocas. Te duelen todos los huesos del cuerpo.

—¡Te apuntaste cuatro tantos! —grita para darte ánimos una de las caras que te observan desde arriba.

Te pones lastimosamente de pie (ante la ovación rabiosa de lo alto) y, sosteniendo tu cabeza para que no se te vaya a los lados, echas un vistazo a la caverna con la esperanza de hallar una salida.

No hay ninguna...

—Ataremos nuestras faldas y te izaremos — declara uno de los escoceses—. ¡No te preocupes!

... pero en un rincón ves un gran huevo, de hecho mayor que tú, cuya cáscara agrietó ligeramente al caer uno de los troncos.

La cuestión es si aceptarás la oferta de la ristra de faldas en el 221 o si en el 224 examinarás ese monstruoso huevo.



En un rincón hay un huevo monstruoso.

215

Deslizas el enorme anillo en tu dedo. Al instante se contrae para ajustarse (y se ajusta tan bien que no podrás quitártelo hasta la muerte o al menos hasta que se te caiga el dedo) y comienza a emitir un extraño resplandor verdoso. Empiezas a sentirte muy raro.

Pues naturalmente, dado que te hallas en el proceso de transformarte en murciélago. Si esto te molesta, pasa al 223. En caso contrario, vete al 226.

216

El edificio se halla envuelto en vapores de whisky tan densos que cuando llegas a la puerta te ves de rodillas y nadando. Hasta EJ comienza a presentar el peor de los aspectos.

—¡Hip! —dice en las profundidades de su vaina.

Un vigilante de ojos legañosos se adelanta para cerrarte el paso.

—¡No se puede entrar! —manifiesta hoscamente—. Esta empresa comercial es propiedad privada y no estamos dispuestos a pagar ni un céntimo de impuestos a Hacienda.

—Yo no soy de Hacienda —respondes con voz un tanto pastosa.

Pero se niega a moverse.

Lo que significa que si deseas entrar en esta empresa comercial tendrás que pelear con él en el 225. Pero desde luego puedes regresar tambaleándote al 106 y elegir un destino menos embriagador.

217

Como una visión dé pesadilla, el filo de la hoja de EJ desciende sobre tu garganta, cortando limpiamente el alzacuello que la oprimía, sin rozar siquiera tu fina piel. *No puedes quejarte del resultado. Ahora que por fortuna está en el suelo, da una patada al alzacuello y envíalo muy lejos. Vuelve a la iglesia en el 151 o, si lo prefieres, regresa al 106 para elegir un destino diferente.*

218

Metes (¡Uf!) tu mano en el montón de polvo, que tan poco tiempo ha era un vampiro vivo (?) y, comentando filosóficamente «¡Sic transit gloria mundi!» hurgas un tanto.

Nada.

Pasas (¡ay)!) al segundo montón y repites el proceso.

Tampoco nada.

Llegas (¡hmmm!) a un tercero y, sintiéndote más vampiro a cada momento que pasa, hundes tu mano de nuevo. Éste tuvo que ser un vampiro sobremanera grande porque hay tanto polvo que tu brazo se hunde hasta el codo. Pero se ve premiada tu paciencia (por no hablar de tu estómago de hierro fundido). Entre el polvo tus dedos alcanzan una especie de corto bastón de mando. ¡Lo sacas, lo limpias y descubres con gran sorpresa por tu parte que tienes en tu mano una bellísima Varita Mágica del Loto!

Hurgas con los dedos y encuentras una varita.

Parece ser que los vampiros comen de todo, Pip. La Varita Mágica del Loto, así llamada porque uno de sus extremos ha sido tallado en la forma de esa encantadora flor, está adornada con varios flejes de colores. Lo que la varita haga dependerá del fleje que sujetes cuando pronuncies la mágica palabra que la pone en acción. Por desgracia no tienes ni idea de cuál pueda ser esa palabra secreta... todavía. Es igual, toma nota de los poderes de la varita para el caso de que te halles en disposición de emplearla. Si la sostienes por el fleje DORADO, te curará cualquier herida o dolencia, devolviéndote todos tus PUNTOS VITALES. Si la sostienes por el fleje AZUL, te envolverá en una Armadura de Luz que restará 3 puntos de cualquier daño que te sea infligido. Si la sostienes por el fleje ROJO, sumará 2 puntos a cualquier daño que te anotes contra tu adversario. Si la sostienes por el fleje VERDE, te garantizará automáticamente una Reacción Amistosa de cualquier ser con el que sea posible una Reacción Amistosa. Si la sostienes por el fleje PLATEADO, te proporcionará una apariencia extraordinariamente atrayente durante tres secciones. Debes además lanzar un dado para averiguar cuántas veces puedes emplear la varita durante la aventura actual. Pasa ahora al 86, elige un nuevo destino y ten los ojos bien abiertos para descubrir esa palabra secreta que torna eficaz la Varita del Loto.

219

Esto marcha, Pip. No hay un solo aventurero en todo el país que hubiera salido de semejante prueba en tan buena forma como tú. Mas, claro está, son pocos los aventureros en todo el país con

tu valor, tu energía, tu destreza, tu inteligencia, tu suerte y tu apuesta presencia.

Pero como, pese a todo esto, eres a veces un tanto olvidadizo, quizá debería recordarte que te lleves el puerro (una valiosa arma vegetal) cuando vuelvas al 106 para elegir un nuevo destino.

220

Muy bien, pero no es aquí donde querías ir. Te encuentras en una sección bastante maloliente, totalmente rodeado de dinosaurios devoradores de hombres. A no ser que pretendas acabar como cena de estos reptiles, mejor será que vuelvas a la sección de donde viniste y decidas algo más adecuado.

221

Apartas horrorizado los ojos cuando los hombres de arriba empiezan a despojarse de sus faldas. Pero al instante resuena atronadora una voz:

—¡Ya estamos preparados!

Alzas la mirada para descubrir que han atado una a otra las faldas con objeto de formar una ristra que se extiende desde la abertura del techo casi hasta tus pies.

—¡Agárrate a eso! —dice una voz de arriba—. ¡Y date prisa; sopla un viento capaz de congelarnos los glúteos si nos pilla sin faldas!

Como no deseas que a tus salvadores se les congelen los glúteos, te aferras a la improvisada cuerda y comienzas a ascender.

¿Pero resistirán los nudos? Lanza dos dados. Si sacas 7 o más, asciendes con éxito hasta el 228. Si sacas cualquier otra cosa, caes y tendrás que restar de tus PUNTOS VITALES lo que hayas sacado. Si eso te mata, pasa al 14. En otro caso, habrás de intentar otra vez la ascensión.

222

Como una visión de pesadilla, el filo de la hoja de EJ desciende sobre tu garganta, cortando limpiamente el alzacuello que la oprimía y casi con la misma limpieza tu cabeza.

El mundo gira y rebota de un modo alarmante, mientras antes de que se esfume tu visión experimentas una curiosa sensación de estar cayendo.

—Lo siento —murmura la voz harto familiar de EJ.

Y descabezado te hundes en las sombrías profundidades del 14.

223

¡Velozmente, antes de que concluya la horrible metamorfosis, empuñas tu fiel y querida espada, la gran Excalibur Junior y, rechinando los dientes, la blandes para cortar el anillo!

Y una buena porción de tu dedo. Tanto, en realidad, que a partir de ahora y en cualquier combate te anotarás un punto menos de lo que muestren a tu favor los dados. Siquiera hasta que mueras y te crezca un nuevo cuerpo. Pasa al 86 y elige un nuevo destino antes de que te hagas más daño.

224

¡Hay algo dentro de ese huevo! Los sonidos son claramente perceptibles. Algo trata de salir de ese huevo. Algo grande se ha incubado. Vigilas, medio paralizado, cuando las grietas comienzan a dividir la cáscara. *Podrías verte en graves apuros, Pip, si continuaras medio paralizado. Todavía tienes tiempo de ascender por las faldas anudadas en el 221. Pero si no actúas con rapidez estarás condenado a averiguar lo que sucede en el 229.*

225

—¡Apártate de mi camino, canalla! —gritas, bamboleándote mientras blandes EJ salvajemente.

Muy salvajemente. Estás ahora tan borracho que en el combate fallarás dos de cada tres

asaltos. El vigilante posee 25 PUNTOS VITALES y bajo su falda oculta un garrote con el que logra un daño adicional de 2 puntos. Si sobrevives, pasa al 231. En otro caso, vete al 14.

226

Revoloteas a ciegas durante un rato hasta que descubres que silbando recobras por completo la vista. Una vez pasado ese pequeño susto, empiezas a evaluar tu nueva condición.

En realidad no es tan mala, sobre todo porque puedes cambiarla y volver a ser humano, simplemente pronunciando la palabra mágica OGALEICRUM. Como murciélago, no puedes desde luego emplear EJ, así que necesitarás los 6 puntos normales para asestar un golpe a un adversario. Pero como además eres un vampiro, si sacas 10, 11 ó 12 privarás a tu adversario de todos sus PUNTOS VITALES, dejándole muerto y fofo. Por añadidura, siendo pequeño, negro y dotado de alas, resultas más difícil de alcanzar y puedes sumar alegremente 2 puntos al número que tu adversario necesite de manera normal para asestar un golpe. El número de veces que puedas transformarte en murciélago durante esta aventura dependerá de las cargas que hayan quedado en el anillo del vampiro. Lanza un dado para averiguarlo. Ahora vete revoloteando al 86 y escoge un nuevo destino.

227

La momia acorazada gruñe:

—Bien, has acertado. Es una lástima porque confiaba matarte, habida cuenta de mi naturaleza maligna y perversa —agita una mano vendada—. Y ahora, adelante.

Se te ocurre una idea y te aclaras la garganta para decir cortésmente:

—Perdón, pero siempre me he preguntado por qué llevan tantos vendajes las momias.

—En mi caso —declara la momia acorazada —me corté afeitándome.

Vete antes de que contraigas una terrible enfermedad. Tras haber formulado correctamente la contraseña tienes ahora derecho a seguir por el pasillo del sur hasta el 232, por el pasillo del norte de vuelta al 143, por el del oeste...

—¡Oh, no, pues claro que no! —exclama hoscamente la momia acorazada—. Dije que adelante, eso fue todo. Lo que significa ir hacia el sur hasta el **232**. Y supongo que podría permitirte regresar al norte por donde viniste. Pero no empieces a hablar de ir al este o al oeste. ¿Dije yo algo del este o del oeste?

—No —reconoces—. Pero...

—¿Ves? —dice la momia—. Admites que no dije que podrías ir al este o al oeste y sin embargo estabas pensando tranquilamente en ir al este o al oeste. Eso es típico de los aventureros de hoy en día. Les das un dedo y se toman el brazo. Puedes ir ahora mismo hacia el sur, hasta el **232** si te place y sin que yo me oponga. Más para ir al este o al oeste tendrás que pasar sobre mi cadáver.

Eso puede arreglarse en el 234 si decides pelear contra la invencible momia acorazada. De otro modo, como dice esa Cosa, tus opciones se limitan a ir al 232 o volver al 143.

228

Cuando sales del agujero, todos los escoceses prorrumpen en vítores; el viejo árbitro se acerca titubeante y, tras darte una palmada en la espalda, declara que con los cuatro tantos que conseguiste has ganado el partido (cuanto más lo juegas, más oscuras te resultan las reglas del pogolfít). Tras esta noticia, ambos equipos recurren a sus gaitas y emprenden la marcha en perfecta formación entre sones gjmientes que espantan el ganado. Examinas en torno a ti el vacío campo de pogolfít, ahora con un enorme agujero frente a las tres espadas, y reflexionas sobre la banalidad de todo este episodio.

Razón tienes puesto que, tras tantas fatigas y quebrantos, lo único que consigues es regresar al 106 para elegir otro destino.

229

Una porción de la cáscara del huevo salta y asoma una cabeza enorme y horrible. Otra porción cae al suelo y aparece una monstruosa garra. El resto se parte ahora en dos y se despliegan unas grandes alas. Desde arriba, unos gritos anuncian la súbita desaparición de los que observaban la escena. Retrocedes un paso, alarmado y espantado, mientras tu mano busca la seguridad de la empuñadura de EJ. Se trata desde luego de un dragón, pero del dragón más enorme y de colores más peculiares que hayas visto nunca. Incluso ahora, recién salido del huevo, es mayor que el más monstruoso de los dragones adultos que encontraste en aquella caverna a la que llegaste cuando eras un aventurero casi novato. ¡Y sus ojos, los ojos ahora clavados en los tuyos, son globos de oro macizo! Una pequeña llamita de fuego verde brota de la boca del dragón de ojos de oro. La enorme cabeza se acerca a ti y la criatura habla.

—¡Mamá! —dice.

¡Esto es precisamente lo que estabas necesitando, un gigantesco bebé de dragón de ojos de oro y lanzallamas, harto estúpido para imaginar que eres su madre! De cualquier modo, la situación tiene sus compensaciones. La criatura te sacará volando de la cueva e incluso peleará a tu lado en los siete combates siguientes (aún es bastante débil e inexperto, por lo que necesitará 6 o más para establecer contacto y causará sólo el daño que señalen los dados. A cambio, resulta virtualmente indestructible, habiendo nacido con la bendición de 7.000 PUNTOS VITALES). Monta ahora en su lomo, aguanta la respiración y antes de que te des cuenta estarás en el 233.



Del huevo emerge una enorme cabeza de ojos de oro.

230

La abacería, cuando te detienes allí, está cerrada y atrancada. Contemplas el rótulo (ABACERÍA Y HORNO. Propiedad de la tía Wobbly), preguntándote por qué te has molestado en llegar hasta este sitio que tan escasas perspectivas ofrece.

Apretando tu nariz contra el cristal, puedes ver que contiene muchas piezas de mezclilla, accesorios y repuestos de diversas marcas de gaitas, recipientes de piedra para la maduración del whisky y, en la parte posterior, bandejas de hogazas y de tortas.

Un aviso clavado en la puerta declara:

HE IDO A ECHAR PIENSO A LOS PATOS VOLVERÉ PRONTO

No está firmado.

*Bueno, esto ha sido una verdadera pifia, Pip. Simplemente el tipo de sección aburrida que desacredita una aventura. No importa, puede que encuentres algo más interesante en el plano del **106**.*

231

Pese a las apariencias, el vigilante no está muerto sino tan adobado en alcohol que no se levantará en mucho tiempo. Lo malo es que has respirado hasta tal punto los vapores del whisky que no te encuentras mucho mejor que él.

Enderezándote lo mejor que puedes, empiezas a andar con audacia.

Y te ves en el 106.

232

Mientras avanzas por el pasillo eres conscientes de que algo va terriblemente mal en este lugar, como una boda oficiada por sepultureros. El aire, aunque seco, es bochornoso y pesado, como aparece la atmósfera justo antes de estallar una tormenta. Hay un olor a podredumbre, una corrupción dulzona similar al efecto de una rata metiéndose en una de tus botas para morir allí. Al mismo tiempo, en los límites de tu percepción, atisbas una música discordante, como si un coro de murciélagos tararease desafinando el *Coro del Yunque*. Nada de esto hace efecto en tus nervios, pero de cualquier modo aceleras el paso. En las losas que pisas comienza a formarse un moho polvoriento del género que, apenas se le dé oportunidad, destrozará tus sandalias y te hará gemir cuando lo pises. Del muro de tu derecha te llega un quedo pero resistente farfulleo como si unos cuantos políticos hubiesen sido emparedados por hablar demasiado. El de la izquierda permanece silencioso, pero exuda incesantemente y de vez en cuando gotea.

¿Estás absolutamente seguro de que quieres ir al sur? Claro es que todavía puedes seguir en esa dirección hasta llegar al 235, pero ahora que ves como es, quizá te gustase reconsiderar tus opciones en el 227.

233

Sales por el agujero entre un batir de fuertes alas a tiempo de ver desaparecer por el lejano horizonte a los dos equipos de pogolfit en una estampida que amenaza arrasarlo todo a su paso.

El dragón de los ojos de oro se posa junto al árbol y aguarda a que desmontes. Y así haces, preguntándote si llegará a hablar, posibilidad muy clara en tu opinión, ya que parece terriblemente inteligente y desde luego ha aprendido a volar tan sólo segundos después de haber nacido.

—Dragonlingua —dice el dragón, como si leyera tus pensamientos.

—¿Cómo?

—Aprenderé a hablar la Dragonlingua —afirma el dragón—. Esa es mi lengua nativa. Nunca conseguiré hablar inglés; resulta demasiado difícil.

—Pero ahora hablas inglés —protestas—. Hablas inglés mientras que me dices que con el tiempo llegarás a hablar el idioma de los dragones.

El dragón te mira en silencio como si fueses idiota.

Quizá sea mejor que vuelvas al *106* *y escojas otro destino antes de que esta conversación pierda todo contacto con la realidad.*

234

¡Zas!

Es el sonido de la invencible momia acorazada que te convierte en picadillo.

Bueno, no tardó mucho. Táchate a ti mismo y vete al *14*.

235

El corredor desemboca de repente en una enorme cámara, construida con bloques de piedra, ninguno de los cuales pesará mucho menos de siete toneladas. Hasta las alturas en penumbra se alza una bóveda sostenida por una columnata de enormes pilares graníticos.

Contra cada pilar hay apoyado un esqueleto (no todos humanos). Entre ellos, dispuestos en filas y columnas, forma el ejército más extraño que haya visto: soldados que revisten las más diversas y enmohecidas armaduras y que portan armas antiguas, todos muertos, hasta el último.

Tus ojos se desorbitan al contemplar este vasto despliegue de cadáveres enhiestos. Aquí hay filas de momias, allá de zombis, acullá de vampiros y más lejos de fantasmas. Entre los muertos hay romanos, antiguos británicos, galos, hunos y los cadáveres de los hombres de las tribus que combatieron contra los mamuts en los períodos glaciales. Y allí...

Un escalofrío recorre tu espina dorsal. Porque ves rostros que reconoces al punto. Los ojos enloquecidos del hechicero Ansalom el de la negra barba... los rasgos porcinos del Fantasma Grunweasel... la horrible visión del Profesor de Matemáticas del Horrible Reino... Rostro tras rostro, ser tras ser, enemigo tras enemigo: toda la caterva con la que te enfrentaste y a la que venciste, todos frente a ti ahora, sonriendo estúpidamente, dispuestos a vengarse...

Eh, aguarda un minuto. ¡No se mueven! Están perfectamente formados, constituyen un enorme ejército, pero permanecen inmóviles. Sus ojos miran sin ver, ni un pelo mueven.

—¡Pues claro que ni un pelo mueven! —dice una voz familiar cuando aparece Merlín tras una columna—. Están muertos y bien muertos. Cuando uno muere no puede ir dando saltos por ahí. No es posible.

Retrocedes un paso.

—¡Pero usted también está muerto! —protestas—. Se rompió el cuello al caerse de un manzano.

—Sí, lo sé —declara Merlín—. Pero cuando uno es hechicero, las cosas son diferentes. Me alegro de que vinieses, Pip. Estaba a punto de lanzar el sortilegio y animar a todos estos para que fueran contra Avalón. Ahora que has llegado aquí puedes encargarte de mandarles. Te haré comandante. No, coronel. Te lo mereces con todas las peleas y los combates que has librado.

—Para que fueran contra Aval... —empiezas a decir asombrado.

Entonces te fijas en los ojos de Merlín que parecen sacados de una película de la serie B de los años cincuenta acerca de extraterrestres que se apoderan de cuerpos humanos. Son blancos en un 98 por 100, muy redondos y miran fijamente. No hay duda al respecto, tu viejo amigo y mentor, la causa directa de siete de tus mejores aventuras, se ha pasado a los malos. Reconocidamente con la excusa de estar muerto pero, a no ser que te engañes, con el mismo resultado.

—Perdóname —dice EJ.

—No, ahora no, EJ. ¿No puedes ver que estoy luchando con la mayor decisión emocional de toda mi carrera?

—No seas estúpido —observa EJ—. No hay decisión alguna. O le matas o le curas. Resulta

demasiado peligroso para dejarle suelto así.

Tose.

—Y ya que estamos en eso, puedo decirte que la palabra que pone en acción la varita del loto es *malvarrosa*.

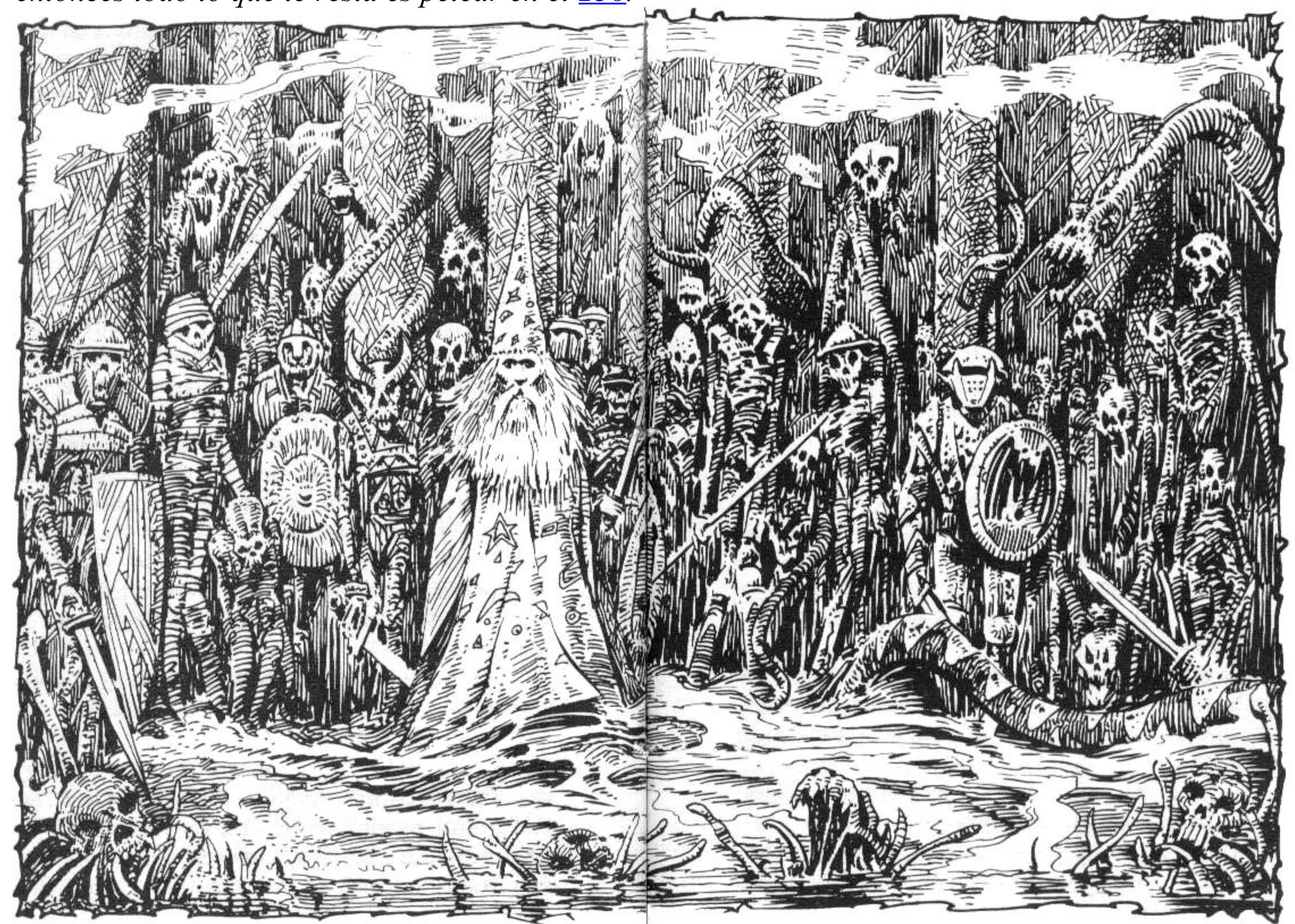
La miras, preguntándote quizá qué es lo que balbucea. Pero la situación es demasiado desesperada para atender a lo que no sea la cuestión esencial.

—Preferiría curarle si supiera cómo —dices.

EJ se encoge de hombros.

—Podrías conseguirlo con una Gema Solar, con tal de que le alcanzases entre los ojos. Pero no recuerdo si encontraste alguna en esta aventura.

¿Lo recuerdas tú? Si la recogiste y quieres emplearla ahora, pasa al 237. Si no la recogiste, entonces todo lo que te resta es pelear en el 236.



Un escalofrío recorre tu espina dorsal cuando te enfrentas a la Legión de los Muertos...

236

Lanzando un terrible grito de guerra, saltas hacia la Cosa que antaño fue Merlín.

Alza los ojos hacia ti, describe un movimiento circular con su mano izquierda y la hoja de EJ se hace un nudo enrevesado.

—¡Ay! —exclama EJ. Pero tú no tienes tiempo para mostrarle tu simpatía. Echando a un lado tu inútil espada...

—¿Qué es eso de inútil? —inquiere EJ, deshaciendo su nudo y lanzándose en la dirección de tu mano...

... te arrojas hacia adelante con una devastadora patada de karate que, sin embargo, esquiva Merlín sin demasiado esfuerzo, dejándote aterrizar con fuerza sobre tu trasero.

Mientras te levantas, reparas en los dos chorros de una luz verde y asquerosa que brotan de los extraños ojos de Merlín. Te arrojas al suelo para rehuirlos, pero ya es demasiado tarde. La luz te alcanza y te congela como una mosca atrapada en ámbar. Adviertes que tu cuerpo empieza a sisear por los costados como si te hubieras convertido en limonada. Luego, con una explosión devastadora (pero silenciosa), te sumes de repente en la oscuridad.

*Y acabas en el **14**. No, espera un minuto, esto no se parece en manera alguna al **14**. Aunque es un lugar verdaderamente horrible: un sombrío castillo cuya silueta se asemeja a la de una calavera. Acerca del cual sabrás más en el 57.*

237

Con un gesto tan diestro y veloz que el ojo humano apenas puede seguirlo, sacas la Gema Solar de tu mochila y la lanzas directamente contra el mago Merlín.

Chilla de terror cuando la gema describe un arco hacia él y trata de esquivarla. Pero la piedra preciosa posee una voluntad propia y se desvía en el aire para encajarse entre aquellos dos ojos tan extraños. Centellea por un instante y luego desaparece por completo.

—¿Qué? —inquiere de un modo vago Merlín mientras desaparece de sus rasgos la expresión maligna—. ¿En dónde? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Quién? Retiro mi última pregunta. Puedo ver quién eres. Pip, ¿verdad? Pues claro que sí. Sí. Sí. He estado muerto, ¿no es cierto? Acabado y rematado. Encerrado en el **14** y después tiraron la llave. Pero ahora he sido rescatado, ¿verdad? ¡Qué listo! ¿Qué empleaste? Apuesto a que fue una Gema Solar. O tal vez un cálculo biliar de un pulpo gigantesco, eso también serviría. Aunque, desde luego...

—¡Dejemos eso ahora, Merlín!— le gritas, presa de un súbito pánico—. ¡Tenemos que salir de aquí!

Pues claro, porque a través de toda la vasta cámara y animado por la energía de la Gema Solar ha comenzado a agitarse el terrible ejército de vampiros, zombis, fantasmas, momias y diversos y desagradables tipos de cadáveres putrefactos. Hacia ti se vuelven ojos muertos (de peor aspecto aún que los de Merlín cuando se hallaba en su estado anterior). Dedos muertos se alzan para señalarte. Pies muertos comienzan a arrastrarse hacia ti. Muertos... pero ya tienes la idea general de lo que sucede.

Te lanzas con éxito a la salida, arrastrando a Merlín tras de ti. En cuanto abandonas el lugar, las horribles criaturas se inmovilizan una vez más.

¡Uf! Vaya mal rato que has pasado. Pero al menos te hallas dispuesto para trasladarte a la sección titulada «Pip Triunfante».

PIP TRIUNFANTE

—¡No sirve! —exclamó sir Lanzarote, que pese a su reputación era a menudo presa del pánico. Se retorcía las manos angustiado e iba de un lado para otro, paseando nervioso.

—¡Aún no es suficiente!

En el campo en donde se celebraban los torneos de Camelot formaban en orden de combate las filas de hombres armados. Lanzas y gallardetes se extendían hasta el lejano horizonte como un mar vasto y borrascoso. La luz del sol hería los metales. Entre la infantería formaban grandes escuadrones de caballería cuyas monturas se agitaban al unísono de sus resoplidos. Era el ejército mayor y más formidable jamás reunido en Avalón. Y aun así, el valiente sir Lanzarote juzgaba que no resultaba suficiente.

El rey Arturo suspiró y se volvió hacia la chiquilla, tocada con un capirote, que montaba a su lado un caballejo:

—¿Qué te parece, Cody?

Cody se encogió de hombros. Parecía muy cansada y representaba más años de los que en realidad tenía.

—Puede que tengáis razón, Majestad. Esta no es una invasión corriente. Como su nombre indica, la Legión de los Muertos rebosa de soldados muertos y eso hace muy difícil matarles. Además Merlín...

El rey suspiró.

—Ah, Merlín.

Sus ojos se nublaron.

—¿Crees que realmente se ha vuelto contra nosotros?

—Sin duda —repuso Cody—. Al menos tales son sus intenciones. Ya no es el viejo Merlín de antaño. La muerte le cambia a uno mucho.

—Sí, supongo que así es —murmuró el rey—. ¿Así que también tenemos en contra la magia de Merlín?

—Eso me temo —declaró Cody.

El rey Arturo suspiró.

—Lo mejor será hacer avanzar a los hombres —dijo a sir Lanzarote—, quizá no basten, pero son todos los que hemos podido reunir.

—Podría ir a mi Francia natal en busca de refuerzos —sugirió sir Lanzarote.

Pero el rey meneó la cabeza.

—Ya no hay tiempo. Todos los indicios son de que la Legión de los Muertos se dispone a marchar. Una vez que eso suceda estarán aquí en una semana. Supongo que os llevaría mucho más tiempo traer hombres de Francia.

—Eso creo —reconoció sombríamente sir Lanzarote.

*

Cuando las últimas filas del ejército partieron de Camelot para ocupar sus puestos en el campo de batalla, el rey Arturo apartó a un lado a Cody.

—¿Qué hay de Pip? —preguntó en tono confidencial.

—¿Pip? —repuso ella—. Me imagino que le habrán matado y se habrá unido a la Legión de los Muertos. Tarda ya demasiado para que su misión haya tenido éxito.

El rey Arturo se estremeció.

—¡Así que tendremos que luchar contra Pip y contra Merlín! ¡Con toda seguridad, Avalón está perdido!

Espoleó a su corcel, dispuesto a reunirse con sus hombres, cuando allá adelante un súbito

revuelo le forzó a detenerse.

—¡Perdidos! —dijo alguien, como repitiendo la última palabra del rey—. ¡Todos estamos perdidos, perdidos!

Un hombre pasó corriendo junto a él. Y luego otro. El rey Arturo frunció el ceño. Eran cada vez más los soldados que cruzaban con los ojos desorbitados por el terror. El suelo comenzó a temblar y el aire trajo un rugido como el de un trueno lejano. El caballo de Arturo se agitó inquieto, pero era un corcel bien domado y le calmó en el acto. Mas el ejército que acababa de partir de Camelot regresaba ahora en pleno desorden, huyendo de un enemigo invisible, como perseguido por una horda de demonios.

—¡Alto! —ordenó el rey.

Pero era como tratar de detener la marea. La flor y nata de los guerreros de Avalón cruzaba junto a él y en una estampida de pánico arrastraba incluso a los valerosos Caballeros de la Tabla Redonda, incapaces de dominar a sus monturas entre aquella barahúnda.

—¿Qué es lo que pasa? —tronó el rey.

—¿Qué es lo que pasa? —repitió un espantado infante—. ¡Pues que aceptamos pelear contra la Legión de los Muertos, pero nadie nos dijo que tendríamos que combatir contra algo tan peligroso como eso!

—¿Tan peligroso como qué? —inquirió desesperado Arturo.

Pero ya era demasiado tarde. El hombre había huido.

Apretando las mandíbulas, el rey Arturo espoleó a su caballo y penetró entre la turba fugitiva. Si un peligro amenazaba a Avalón, él defendería su reino o moriría en el empeño. Al cabo de unos minutos, tan veloz era la retirada del ejército, ya no quedaban soldados huidos y se halló solo (sin más excepción que Cody, que le había seguido en silencio).

—¿Qué crees que puede ser? —preguntó enfurecido.

—Algo muy peligroso para espantar a todo un ejército como ése —repuso juiciosamente Cody—. Pronto lo sabremos. Sea lo que fuere, ya está aquí.

El rey Arturo tiró de las riendas y desenvainó su ancha y enorme espada Excalibur. También él podía oír el sonido de los pasos que se aproximaban.

Y de repente apareció el enemigo: un hombre alto y delgado con ropón de hechicero y una apuesta figura, más pequeña y con arreos bélicos.

Por un instante el rey Arturo permaneció inmóvil, dominado por el asombro. Luego lanzó hacia atrás su cabeza en gesto de júbilo.

—¡Son Pip y Merlín! —declaró innecesariamente a Cody.

Su rostro se iluminó con una gran sonrisa.

—Eso fue lo que aterró a todo mi ejército.

Y Cody, clavados sus ojos en el más valeroso guerrero que pisó jamás las llanuras de Avalón, asintió y añadió quedamente:

—¡Justamente, Majestad, justamente!

Compendio de Sortilegios de Pip

REGLAS DE MAGIA

Cada sortilegio que lances te costará 3 PUNTOS VITALES. *¡Tanto si funciona como si no funciona!*

Ningún sortilegio puede ser lanzado más de *tres* veces en cualquier aventura. Una vez lanzado, queda utilizado, tanto si tuvo éxito como si no lo tuvo.

Ningún sortilegio funciona a no ser que saques 7 o más con un lanzamiento de dos dados.

Sortilegio	*Efecto*
Armadura de fulgor casi impenetrable de Pip. (Abreviadamente, A.F.C.I.P.)	Alza una resplandeciente y giratoria muralla de luz en torno de quien la utilice. Esta luz actúa exactamente como una coraza, restando 4 puntos de cualquier daño infligido al usuario. Más aún, este efecto resulta *adicional* a las restas efectuadas en razón de la armadura auténtica, justillo de piel de dragón, etc.
Zurra asombrosa de Pip. (Abreviadamente, Z.A.P.)	Añade 10 puntos a cualquier daño causado por el siguiente golpe que aseste el usuario. Este daño habrá de sumarse al que señalen los dados y al representado por el arma correspondiente.
Risa instantánea de Pip. (Abreviadamente, R.I.P.)	Determina que el adversario de quien lo emplea se eche a reír desaforadamente que él/ella/ello perderá tres turnos consecutivos durante el combate.
Dardo atacante de Pip. (Abreviadamente, D.A.P.)	Permite al usuario lanzar un dardo mágico contra el enemigo cuando éste se halla fuera del radio de acción de las armas. El dardo no falla jamás si el sortilegio ha sido hecho de forma adecuada. Produce un daño de 10 puntos. Un enemigo así atacado no puede responder inmediatamente, a menos que posea un arma capaz de cubrir una larga distancia, como una flecha o un venablo.
Inmunidad de Pip al veneno. (Abreviadamente, I.P.V.)	Si se lleva a cabo el sortilegio *antes* de tomar el veneno, quien lo haya empleado es inmune a sus efectos, sean cuales fueren los resultados que arrojen los dados. El sortilegio NO ACTÚA si se emplea *después* de haber tomado el veneno. Es útil cuando se pretende probar alguna sustancia que pudiera ser peligrosa.
Neutralizador instantáneo de Pip. (Abreviadamente, N.I.P.)	Su empleo contrarresta el efecto de un solo sortilegio aplicado sobre un *objeto* (no en una criatura viva). Es útil para abrir objetos cerrados mágicamente.
Repetidor inmensamente rápido de Pip. (Abreviadamente, Pip al Cuadrado)	Durante un combate permite a su usuario moverse a una velocidad doble de la normal. Así puede asestar DOS GOLPES cada vez que le llegue su turno de atacar.

Sortilegio	*Efecto*
Sortilegio muy especial **Invisibilidad** (Abreviadamente, I.N.V.I.S.I.B.I.L.I.D.A.D.)	Este sortilegio muy especial sólo puede ser empleado UNA VEZ en cada aventura y al precio de 15 PUNTOS VITALES... e incluso entonces únicamente en ciertas secciones de la aventura (las secciones en donde es posible utilizar la invisibilidad aparecen mencionadas, así que no derroches PUNTOS VITALES probando en cualquier otro sitio). El efecto del sortilegio consiste en tornar completamente invisible a quien lo emplee.
Dedo de Fuego	Provoca la salida de tu dedo de un rayo que priva a tu enemigo de 10 PUNTOS VITALES. Este sortilegio te otorga un total de diez rayos de Dedos de Fuego. Una vez lanzado con éxito, el sortilegio no puede ser empleado de nuevo (*).
Bola de Fuego	Crea en la palma de tu mano una gigantesca bola de fuego, capaz de causar a tu enemigo un daño de 75 puntos. Este sortilegio te concede sólo *dos* Bolas de Fuego. Una vez lanzado con éxito, el sortilegio no puede ser empleado de nuevo (*). (*) Pero puedes conservar los Rayos o las Bolas de Fuego que no emplees y utilizarlos más tarde.
Abridor patentado de cerraduras de Pip. (Abreviadamente, A.P.C.P.)	Abre una cerradura por sección si obtienes 6 o más puntos, lanzando dos dados una vez.
Increíble encogedor de Pip. (Abreviadamente, I.E.P.)	Provoca la aparición de un gorro mágico que, al ponérselo, encogerá a Pip hasta tener tan sólo una altura de quince centímetros, permitiéndole así pasar por lugares muy reducidos. El tamaño vuelve a ser normal en la sección siguiente.
Sorprendente sortilegio leguminoso de Pip. (Abreviadamente. S.S.L.P.)	Provoca automáticamente una reacción amistosa en cualquier atacante vegetal.
Levitación instantánea de Pip. (Abreviadamente. L.I.P.)	Permite a Pip alzarse del suelo, pero sólo tres veces por aventura. Si se emplea en interiores, se golpeará la cabeza con el techo y perderá la mitad de los PUNTOS VITALES que tenga en ese momento.

EL MUNDO DE LOS SUEÑOS

Para penetrar en el Mundo de los Sueños lanza dos dados y luego busca en lo que a continuación viene para saber en qué clase de lío te ha metido tu suerte.

Secciones del Mundo de los Sueños

2. Tu perro chihuahua (un maligno animalito que antaño jugó en un equipo de fútbol suramericano) se ha atracado de tuétano y se ha vuelto tan grande como un elefante. Insiste ahora en que le saques a pasear. Lanza dos dados para averiguar si sobrevivirás a esa experiencia. Si sacas 4 o menos, pasa al 14. Si sacas 5 o más, el ejercicio te devolverá 10 PUNTOS VITALES.

3. Asistes a un baile campesino en compañía de una rama ambulante de un gigantesco ruibarbo. Con tu pareja, que es un demonio bailando la rumba, consigues un premio de 700 monedas de oro. La mitad es tuya y puedes salir del Mundo de los Sueños con ese dinero.

4. Sufres de insomnio y tienes que echar de nuevo los dados.

5. Eres perseguido a través de una vasta planicie por una bandada de gallinas salvajes. Pese a tus mejores esfuerzos, no logras dejarlas atrás (tal vez debieras ejercitarte un poco más en el aerobic). Cuando la bandada te alcanza, cierto número de gallinas te privan cada una a picotazos de un solo PUNTO VITAL de tu preciada reserva. Lanza los dados para descubrir cuántos PUNTOS VITALES has perdido. Si eso te mata, pasa al 14.

6. En una expedición a la búsqueda de la perdida lengua de tierra de Cornualles tiras por mal camino, acabas en el Tíbet y descubres la mítica Fuente de la Juventud (congelada por obra del frío). Aunque eres bastante joven y, por tanto, no puedes beneficiarte de sus efectos, descubres que masticando un carámbano de la fuente recobras todos tus PUNTOS VITALES y adquieres un aspecto mejor todavía del que antes tenías.

7. El Fantasma Grunweazel, a quien derrotaste decisivamente hace varias aventuras, es ahora objeto de un nuevo y extraño culto cuyos seguidores han jurado matarte. Mientras duermes pacíficamente, cierto número de celtas astrales trepan por el muro hasta tu alcoba. Lanza un dado. Si sacas 4 o más, caen y se rompen el cuello, permitiéndote dar la vuelta y seguir durmiendo. Si sacas menos, llegan a tu dormitorio. Vuelve a lanzarlo para descubrir con cuántos te enfrentas. Cada uno posee 15 PUNTOS VITALES, asesta con éxito un golpe sacando 4 o más y se anota un daño adicional de 3 puntos. Si los celtas te matan, pasa al 14. Si sobrevives, puedes sumar 5 PUNTOS VITALES a los que ya tengas por cada celta que derrotaste.

8. Eres un peón en un gigantesco tablero de ajedrez y acaban de moverte a 4 Rey, en donde te hallas amenazado por un alfil negro. Tu destino dependerá de tu próximo lanzamiento (1 dado). Si sacas 4 o más, tendrás derecho en PUNTOS VITALES a lo que obtengas con el lanzamiento de dos dados. Si sacas 3 o menos, perderás en PUNTOS VITALES lo que señale el lanzamiento de dos dados. (Si eso te mata, pasa al 14.)

9. Descubres un nuevo tinte que torna tu cara de un rojo intenso. Vuelve enrojecido a la sección en donde decidiste DORMIR. (Esto posee una ventaja: tienes ahora un aspecto tan extraño que te aseguras el primer golpe contra cualquier enemigo hasta que el tinte desaparezca al cabo de cinco secciones.)

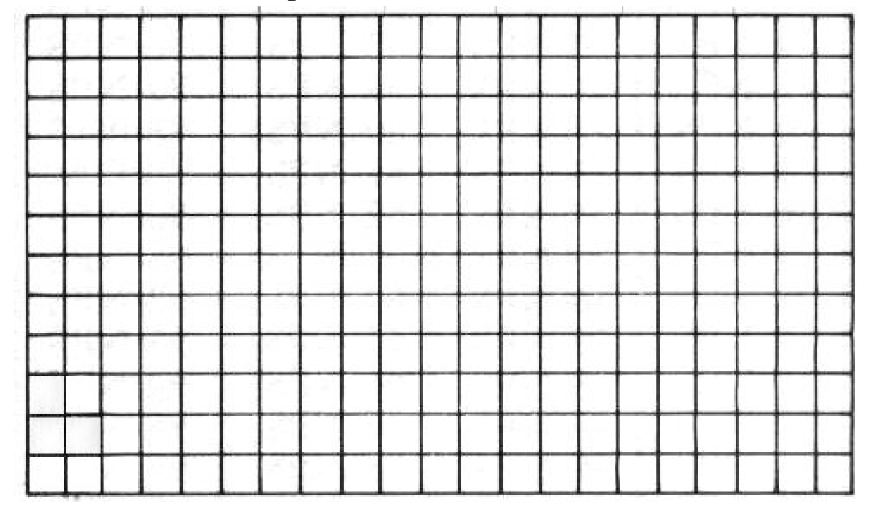
10. Has encogido terriblemente y caído a un plato de sopa de letras. Lanza dos dados para determinar si puedes o no puedes nadar. Si sacas menos de 8, te ahogas y vas al 14. Si sacas 8 o más, no sólo sobrevives, sino que la alimentación de la sopa de letras te devuelve al despertar todos tus PUNTOS VITALES.

11. Sorprendido por una tormenta, adviertes de repente que cae calderilla del cielo. Decides no molestarte en escribir una canción acerca de este extraño fenómeno meteorológico y recoges las perras (como haría cualquier juicioso aventurero). Cuando despiertes hallarás bajo tu almohada y en calderilla el equivalente de 500 monedas de oro.

12. A falta de algo mejor que hacer, te enrolas en una legión romana. El riguroso entrenamiento básico te endurece hasta tal punto que recobras inmediatamente 10 PUNTOS VITALES. Pero lo más importante es que durante el resto de la aventura tus adversarios se anotarán un punto menos del daño que indiquen los dados.

MUERTÓMETRO

Tacha una casilla cada vez que resultes muerto.



Tasa de mortalidad = Número total de casillas tachadas.
Tanteo de la Aventura 1.000 menos TASA DE MORTALIDAD

Calificación de la Aventura

1.000	Gran Señor de la Aventura
995-999	Caballero de la Aventura
990-994	Maestre de la Aventura
985-989	Aventurero Veterano
980-984	Aventurero Novato
975-879	Gran Calamidad

REGLAS DE COMBATE

Para averiguar los PUNTOS VITALES con los que empiezas
1. Lanza dos dados y suma los tantos.
2. Multiplica el resultado por 4.
3. Añade los posibles PUNTOS VITALES PERMANENTES que hayas ganado en otras aventuras de *La búsqueda del Grial.*

Para atacar a un enemigo
1. Lanza dos dados por ti y otros dos por tu enemigo para ver quién es el primero, que será el que más saque.
2. Para anotarte un golpe has de sacar 6 o más puntos con dos dados (*).

Para dañar a un enemigo
1. Comprueba cuántos puntos has sacado por encima del número preciso para alcanzarle.
2. Resta esa cifra del total de PUNTOS VITALES de tu enemigo.

Para dejar fuera de combate a un enemigo
Reduce a 5 sus PUNTOS VITALES.

Para matar a un enemigo
Reduce a cero (0) sus PUNTOS VITALES.

(*) Tus enemigos usan el mismo método para atacarte a ti cuando lanzas los dados por ellos.

ARMADURA Y ARMAS

1. El empleo de armas incrementa el daño que consigas hacer.
2. El empleo de elementos protectores resta puntos de los logrados contra ti.
3. (*) Dispones permanentemente de EJ. Requiere que en el lanzamiento de dos dados se obtenga al menos 4 para asestar un golpe y produce un daño adicional de 5 puntos.

Ataque mágico
1. Cada sortilegio lanzado cuesta 3 PUNTOS VITALES, tanto si tiene éxito como si no lo tiene.
2. Ningún sortilegio puede ser lanzado más de tres veces durante una aventura. Una vez lanzado, no se puede ya recuperar, tanto si ha tenido éxito como si no lo ha tenido.
3. Para que un sortilegio tenga éxito hay que sacar 7 puntos o más con los dados.
4. Para más detalles sobre los sortilegios, véase el Compendio de Sortilegios (página 100).

Para evitar combates
a) Detectar una reacción amistosa
Lanza, un dado *una sola vez* por tu enemigo y un dado *tres veces* por ti. Si consigues *menos* que tu adversario, es amistoso. Procede como si hubieras ganado el combate.

Para recobrar PUNTOS VITALES perdidos

1. *Sueño:* Puedes dormir en cualquier momento que quieras, excepto cuando estés peleando.

Lanza un solo dado. Si sacas de 1 a 4, pasa al *Mundo de los Sueños*. Si sacas 5 o 6, recobrarás en PUNTOS VITALES lo que indique el lanzamiento de dos dados.

2. A lo largo de la aventura se presentan otros métodos para recobrar PUNTOS VITALES.

Excepto a través de la experiencia, no es posible conseguir un número de PUNTOS VITALES superior a aquél con que se empezó.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

1. Se consigue 1 PUNTO DE EXPERIENCIA por cada combate ganado o por cada enigma resuelto.
2. 20 PUNTOS DE EXPERIENCIA = 1 PUNTO VITAL PERMANENTE.

Diez de éstos pueden ser aprovechados en futuras aventuras.

Repetición de los viajes

En esta aventura los enemigos anteriormente muertos *no* siguen muertos en subsiguientes recorridos, pero tienen sólo la *mitad* de los PUNTOS VITALES que poseían cuando los encontraste la primera vez. Todos los objetos recogidos se pierden, a menos que se indique lo contrario.